

Número 23 • Año III • P.V.P. 350 Ptas.
MEGA CD • MEGA DRIVE • MASTER SYSTEM • GAME GEAR
MEGA force
la revista de los juegos SEGA
El gran circo del baloncesto americano
NBA JAM
ENTREVISTA
Hablamos con Acclaim
PREVIEWS
Ren & Simpty
Jurassic Park en CD
Drácula
ZAPPINGS
Dr. ROBOTNIK
ZOOL
CLIFFHANGER
ALADDIN
THE OTTIFANTS
¡¡¡SONIC 3!!!
¡Concurso! 10 cartuchos TOEJAM & EARL 2
MILLER
25
00023
8 414237 000160
NBA Jam © 1993. Midway is a trade mark of Midway Manufacturing Company. The NBA and NBA Team trademarks used herein are used under license from NBA Properties, Inc. All rights reserved. NBA JAM SESSION is trademarked and owned by NBA Properties, Inc.


SEGA
MEGA
¡AHORA VAS A SABER QUIEN ES SONIC!
¡Aún no sabes de lo que es capaz tu héroe favorito!. Rebobina todo lo que has vivido hasta ahora del increíble SONIC porque vas a enfrentarte a algo rabiosamente nuevo. Endiabladamente divertido. ¡¡SONIC 3!!. ¡Lo máximo de SONIC!.
¿Te enrolla meterte en líos? ¡Apúntate 3! A través de 6 enrolladísimas fases te encontrarás de todo. Ciudades submarinas, mundos helados, ferias diabólicas... y, por supuesto, a ROBOTNIK dispuesto a amargarte la vida.
¿Eres rápido de coco? ¡Apúntate 3! Velocidad turbopropulsada, scrolls de más de 12 planos y uno, ¡superpuesto!. "Looping" vertical, horizontal y lateral... ¡De vértigo!.
¿El cuerpo te pide acción? ¡Apúntate 3! ¡Prepárate a estrenar poderes!. Atrae los anillos con la BURBUJA IMAN, conviértete en BOLA DE FUEGO y elige ataque: circular, aéreo, aéreo doble, terrestre o turbo. ¡Impresionante!.
SONIC 3. ¡A ver quien te para los pies ahora!.
¡Todo un número uno!
SCORE 330
TIME 0:43
RINGS 21
Unitros



DRIVE
SONIC 3
A PARTIR DEL 11 DE MARZO
MAS DE 10.000 PREMIOS TE ESPERAN DONDE NADIE PUEDE VERLOS.
¡¡ Sólo tú con tu SEGAVISOR INTERACTIVO !!
Si el juego va a romperte los esquemas, la Campaña de T.V. no iba a ser menos.
Con SONIC 3, ¡¡LLEGA LA T.V. INTERACTIVA!!.
A partir del 11 de Marzo, deberás estar atento a tu T.V. porque emitiremos el spot de SONIC 3 que desvelará el gran secreto.
Durante el mismo, aparecerá en pantalla una zona roja interactiva. ¡Es el momento!. Ten listo tu SEGAVISOR INTERACTIVO y colócalo sobre ella.
¡Uno de estos personajes aparecerá con toda nitidez!.
SONIC, TAILS, KNUKLES o el malvado ROBOTNIK.
¿Cuál es el tuyo? hay más de 10.000 regalos ocultos en tu SEGAVISOR INTERACTIVO. Entre ellos más de 100 cartuchos de SONIC 3 y miles de sorpresas de lo más exclusivas.
¿Cómo conseguirlo?. Lo encontrarás, totalmente gratis en el Hobby Consolas de Marzo, o bien en el Suplemento Dominical de EL PAIS del 6 de Marzo.
¡No te quedes sin él!. ¡Entra en la dimensión interactiva de SONIC 3!.
¡PREMIO!
SEGA
MEGA DRIVE
SONIC 3
INCLUYE: 2 MANDOS CONTROL Y LOS JUEGOS: SONIC 3 SONIC
¡¡AHORA, ESTRENA MEGA DRIVE CON SONIC 3!!
El Nuevo Pack Incluye: MEGA DRIVE 2 MANDOS CONTROL SONIC - SONIC 3
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE

MEGA force



Director General:
Josep Lobo Rodríguez
Director General de Publicaciones:
Luis Martínez Ruíz

Director:
Jesús Lázaro
Redactores y colaboradores: Francisco Durán, Mary Connor, Albert Stone, J.Torroja
Diseño: J.Lázaro
Autoedición: Mario Ruíz

Redacción y Administración:
C/ Córcega 267, Principal 2º
08008 Barcelona
Tel. (93) 218 78 31 Fax (93) 218 76 34

Publicidad:
ELEGEBE, S.L.
Avda. Daroca 29, 2º
28017 Madrid
(91) 326 62 30

Producción: Artibox (Barcelona)
Preimpresión digital: Clickart (Madrid)
Suscripciones: G+J, S.A.
Marqués de Villamagna 4, 28001 Madrid.
Tel. (91) 578 03 75 Fax (91) 575 26 71
Distribución: G+J S.A.
Impresión: Rotocayfo S.A.

Depósito legal: B-17380-92
ISSN: 1132-2721



Avantgarde Publicaciones
C/ Córcega 267, pral. 2º
08008 Barcelona

ESTE

MEGANOTICIAS

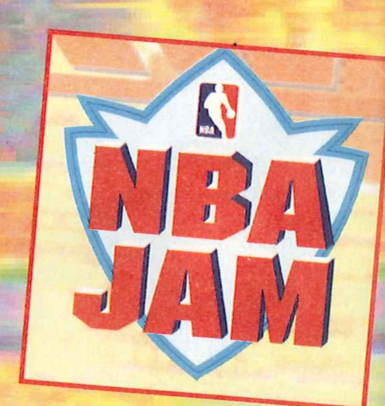
6 Sega nos sorprende este mes con varias novedades en hardware: una consola que une cartucho y CD-ROM y que se usa como CD de audio portátil y el anuncio de la Saturn, su desarrollo de 32 bits. Junto a estas noticias, los últimos juegos con argumentos de cine, las aventuras del gato de Clinton llevadas a consola, la aparición del esperado cartucho Pelé y otros temas forman parte de la actualidad Sega.

ENTREVISTA

10 Como ya sabes, Acclaim acaba de introducirse en el mercado español a través de la compañía Buena Vista, y como tarjeta de visita trae el cartucho NBA JAM para MD y GG. Charlamos con de sus principales responsables sobre estos y otros desarrollos y... aquí tienes una interesante entrevista.

PREVIEWS

Muy pronto podrás disfrutar de ellos, pero mientras tanto, no te quedes sin saber de qué van... Estos son los juegos que van a salir al mercado en muy poco tiempo, y así te los presentamos.



REPORTAJE

22 El CES de Las Vegas

Como todos los años, la feria CES celebrada en Las Vegas ha reunido a todos los fabricantes y desarrolladores de productos en materia de vídeojuegos y entretenimiento. MegaForce no podía faltar y acudió a la cita de la feria de ocio por excelencia, el CES. Ordenadores, consolas, cartuchos, CDs... lo más nuevo en el mercado se exponía en la feria, para regocijo de los fabricantes y envidia de los visitantes. Y para que sepas quiénes estuvieron y qué

MES...

MEGADOSSIER

53 GUNSTAR HEROES

Este mes tenemos de nuevo a los gemelos Gunstar dispuestos a terminar el juego hasta el último nivel. Como ya recordarás, su misión era salvar a su planeta de la tiranía del Coronel Red, individuo malvado que ha reactivado al robot Destructor, encargado de acabar con el planeta. Si ya terminaste los primeros niveles, ponte manos a la obra y con la ayuda de los gemelos llegarás al final del juego.



presentaron, te traemos un completo reportaje... ¿Hemos dicho completo? ¡Si sólo son treinta páginas...! Así podrás contar la feria a tus amigos, casi como si tú mismo hubieras estado allí.



EL PANTALLAZO

52 ¡No te lo vas a creer! Sólo con una llamada de teléfono puedes ganar uno de los diez cartuchos de Sonic 3 para Mega Drive que MegaForce regala en su concurso. ¡Llama ahora mismo a la línea directa de la revista, contesta a las preguntas que te proponemos en la página del concurso y... ¡ya está! Si las contestas de forma correcta, puedes ser uno de los diez afortunados en recibir gratis el último gran lanzamiento de Sega, el súpercartucho Sonic 3.

ZAPPINGS

Estos son los juegos más actuales, los que ya están en tu tienda esperándote. Echa un vistazo, así sabrás por cuál puedes decidirte. Este mes nos ocupamos de la consola Master System, que todavía existe, y tenemos un "plato" muy especial: ¡cuatro páginas de Sonic 3, la reaparición de la mascota de Sega en lo que se ha llamado ya el gran lanzamiento del año.



MAESTRO SEGA

76 Aquí tienes los secretos más fuertemente guardados por los expertos, los mejores trucos, las artimañas más rebuscadas para conseguir lo mejor de cada juego... Pero nuestro experto trabaja para ti y está dispuesto a darte remedios contra los atascos, trucos para saltar niveles o tener más vidas... Ponte en sus manos, te ayudará con tus problemas... o con los de tus amigos.

EL TABLON DE SONIC

80 Ya sabes que el tablón de anuncios de Sonic tiene un montón de ofertas y demandas de los lectores de Mega Force. Este mes hay un montón de Master System I y II repletas de complementos y a precios de risa, y un sin-número de cartuchos a los que podrás jugar a cambio de ofrecer otros títulos que se mueren de aburrimiento en tu estantería. ¿Quién dijo que el mercado de segunda mano no existe?

Acclaim llega a España

La compañía americana Acclaim Entertainment ha hecho oficial su instalación en España a través de la firma distribuidora Buena Vista Home Video, perteneciente al grupo Walt Disney. Con esta colaboración, Acclaim se inicia en el mercado de los videojuegos en nuestro país.

La compañía americana desarrolla, fabrica y comercializa en todo el mundo software de entretenimiento en muy diversos formatos, incluidos todos los de las consolas Sega, bajo las marcas Acclaim, Flyng Edge, LJN y Arena. Su política de licencias le permite contar en su catálogo con personajes como los Simpsons, Terminator, los Crash Dummies, Alien, Spiderman, la Familia Addams, etc.

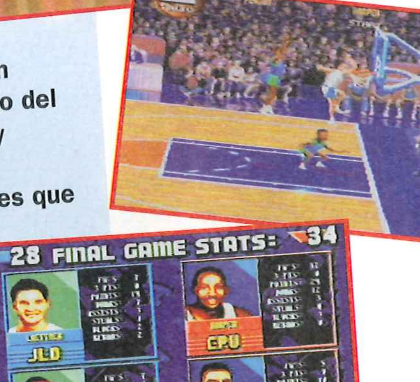
Los acuerdos de licencias con empresas cinematográficas abarcan contratos con productoras como Carolco, Lightstorm, MCA, 20th Century Fox y asociaciones deportivas como la NBA, la NFL o la WWF.

Según Peter Vilota, responsable europeo de la compañía, la empresa cuenta con más de 50.000 minoristas en todo el mundo, repartidos en 55 países. Tiene sedes en siete países (Estados Unidos, Japón, Canadá, Reino Unido, Francia, Alemania y, ahora, España).

Coincidiendo con la presentación de la compañía en España, Acclaim ha lanzado el cartucho NBA Jam, con el que espera causar una verdadera conmoción en el mercado gracias a su espectacularidad, realismo y grandes dosis de acción.

Por su parte, Buena Vista está establecida en nuestro país desde 1991 y ha sido elegida por Acclaim como distribuidor, según Vilota, por "su gran conocimiento del canal de distribución de videos y consideramos que esto es más adecuado a nuestras necesidades que lo que ofrecen los distribuidores de videojuegos habituales".

En las páginas interiores os ofrecemos una entrevista con dos de los principales responsables europeos de Acclaim.



Aventuras gatunas en EE.UU.

Hace algún tiempo hablábamos de que el gato del presidente americano Clinton era tan famoso que incluso se estaba preparando un juego sobre él. Pues bien, no se trataba de un rumor infundado porque el juego ya está en las calles (al menos, por ahora, en las de Estados Unidos.

Un cartucho que, bajo el nombre de Socks The Cat Rocks The Hill, presenta las aventuras del primer gato de América en su intento de salvar al mundo de la aniquilación nuclear. El gato de la Casa Blanca ha descubierto una unidad lanzadora de misiles nucleares en uno de sus lugares de cacería favoritos, los cimientos de una embajada extranjera. Para evitar la destrucción del planeta, Socks debe llegar a la residencia del presidente y avisar a Bill Clinton de lo que ha visto.

Sin embargo, los espías enemigos tienen sus propios planes y harán todo lo posible para evitar que Socks llegue a su destino. Así comienza la persecución y la lucha contra los agentes de la EAA (Enemy Animal Agents) a través de las calles de Washington. Un cartucho de 8 megas que promete diversión, acción y originalidad a raudales.



Cartuchos y CDs a la vez

MULTIMEGA: ¡LA RENOVACION!

Lo habíamos anunciado. Sega preparaba algo grande para los primeros meses de 1994. Pues bien, lo que se ha presentado ha sido una especie de "ejercicio de estilo" -como dicen los fabricantes de automóviles-, que combina un lector de discos compactos musicales con una consola de videojuegos que admite juegos en cartucho y en CD-ROM. Todo ello portátil, claro, y con total integración. ¿El nombre de este estupendo invento?: MultiMega.



De un tamaño ligeramente superior al de un CD portátil debido a la ranura para el cartucho, el Multi-Mega funciona en dos modos: música y juegos. En el primero reproduce los discos compactos musicales como cualquier otro reproductor portátil, mientras que en el segundo es capaz de operar con todos los juegos disponibles para Mega Drive y Mega CD.

En la parte frontal cuenta con los clásicos botones de avance, pausa, stop, retroceso y apertura, además de uno adicional para reiniciar los juegos. También tiene una pequeña pantalla de cristal líquido en la que se indica la operación que se está realizando.

Como ya hemos mencionado, es capaz de funcionar por medio de baterías, pero sólo cuando actúa como reproductor musical, ya que cuando se quiere jugar es necesario conectar el adaptador AC.

Por lo que se refiere a los accesorios, el Multi-Mega incluye un pad de seis botones y una selección de juegos que incluye Sonic CD, Ecco The Dolphin, Super Monaco G.P., Golden Axe, Revenge of Shinobi, Streets of Rage y Columns. Al menos en el pack que se vende en Estados Unidos desde este mismo mes.



Aunque todavía no se sabe cuando llegará a Europa esta pequeña maravilla, lo cierto es que en Sega España ya están haciendo planes para su comercialización. Sin embargo, es probable que en nuestro país su difusión sea escasa, ya que su precio no es precisamente muy atractivo (rondará las 80.000 pesetas).

El cine y las consolas... ¡otra vez!

Ni siquiera están hechas las películas y las compañías de videojuegos ya están trabajando sobre las adaptaciones a las consolas de varios argumentos cinematográficos. En primer lugar, Virgin está empezando a desarrollar un cartucho basado en la película que la factoría Disney está preparando para lanzar a finales de este año o a principios del siguiente.

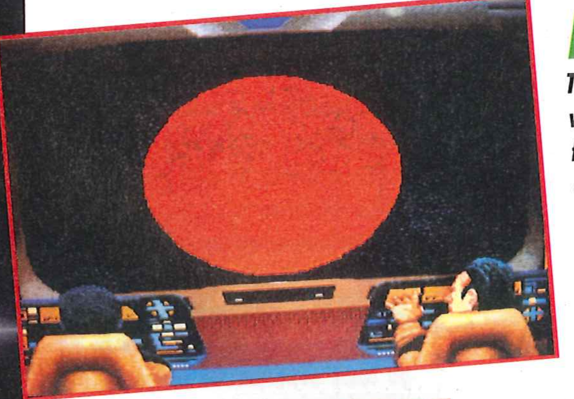
La película se titulará The Lion King (El Rey León) y trata de las aventuras de un león que ha decidido tomarse en serio las responsabilidades de su cargo como soberano de todas las bestias de la selva, dejando a un lado la vida desordenada que ha llevado hasta el momento. Según hemos podido oír, la animación y los dibujos de esta nueva película superarán incluso a los de La Bella y la Bestia o a los de Aladdin. Si esto es verdad y Virgin hace el mismo buen trabajo que con El Libro de la Selva, el éxito del cartucho está garantizado.



Por otro lado, Acclaim, compañía muy activa en estos últimos meses, tiene previsto el lanzamiento de dos títulos basados en dos de las películas que más éxito tendrán en los próximos meses: Stargates, protagonizada por Kurt Russell, y Terminator 3 (¡sí, Arnold vuelve a la carga en el papel del viejo T-900). Sobre estas películas sabemos algo menos que sobre la de Disney, pero no cabe duda de que serán dos auténticos bombazos.



MAS START TREK PARA MEGA DRIVE



Los amantes de la serie televisiva de ciencia ficción Star Trek están de enhorabuena. Tras la publicación de varias versiones de Star Trek en distintos formatos, pero todas ellas basadas en las aventuras de la pandilla de la nave espacial Enterprise, podemos anunciar que pronto veremos en la Mega Drive a los personajes de la tercera parte de la serie.

La compañía Playmates está desarrollando un juego basado en Start Trek: Espacio Profundo Nueve (o DSP9, para abreviar) en el que participarán los personajes habituales de los capítulos televisivos. Aunque está todavía en una fase de desarrollo muy primitiva, ya podemos adelantar que los jugadores podrán asumir el papel de héroes como O'Brien, Dax, Sisko, Kira, Bashir, etc.

STAR TREK
THE NEXT GENERATION
© & © 1994 PARAMOUNT PICTURES.
ALL RIGHTS RESERVED.
SEGA AUTHORIZED USER.
GAME CODE © 1994 SEGA.
ALL RIGHTS RESERVED.
INTENDED SOLELY FOR HOME USE.
PUBLIC PERFORMANCE OR OTHER
USE IS EXPRESSLY PROHIBITED.
PRESS START TO BEGIN

Sega anuncia oficialmente la SATURN

Junto al anuncio del lanzamiento del Multi-Mega, Sega presemtó oficialmente en el CES su nueva máquina de 32 bits, más conocida como Saturn.

Como ya adelantó Mega Force en números anteriores se trata de una consola que se basa en un procesador RISC de 32 bits. Esto significa que supera con creces la potencia de la actual Mega Drive y, según Sega, también estará por encima (en cuanto a prestaciones) de sistemas como la 3DO, la Jaguar o la consola de 32 bits de Commodore. Además, Sega ha anunciado también que la consola Saturn incluirá un lector CD de cuádruple velocidad, es decir, será capaz de alcanzar una velocidad de transferencia de 600 KB por segundo, lo que quiere decir que esas pausas que ahora se aprecian en los juegos de la Mega CD serán cosa del pasado.

Por cierto, ya se han anunciado un par de desarrollos para este nuevo proyecto de Sega. Por supuesto habrá una versión de Sonic disponible cuando el aparato salga al mercado (en algún momento del año que viene), pero también se está trabajando sobre dos títulos de la línea Virtua. Son Virtua Racing y Virtua Fighters.

EL REGRESO DE CHESTER CHEETAH

Chester Cheetah, el leopardo con más marcha del mundo, ha vuelto a las consolas. Después de su exitoso juego de presentación, el felino de los gusanitos no podía dejar de protagonizar una segunda parte, por lo que los programadores de Kaneko han dado lo mejor de sí mismos para producir un cartucho llamado Wild, Wild Quest: The sequel.

Ocho megas de diversión acelerada, que incluyen visitas a lugares tan interesantes como Montana, Un-Clearwater, Noto-So-Great Falls, Florida, Little Socks Arkansas y muchos otros, en su viaje hacia Hip City. En todos ellos, Chester tendrá que evitar que le capturen y le pongan a trabajar como payaso de circo, lo más humillante para un felino de sus habilidades.

Los gráficos son tan buenos como los de la primera parte de las aventuras de este extraordinario gato con manchas y gafas de sol. Y en cuanto a las animaciones, si conoces la primera parte te harás una idea de cómo son las de esta segunda entrega mejorada.





Así de marchoso regresa este felino consolero. No te pierdas sus aventuras.

Un cartucho de color rosa...

Primero fue una película de Peter Sellers, luego una serie de dibujos animados y, ahora, un videojuego. La Pantera Rosa ha regresado, pero en esta ocasión no hay inspector Closeau ni coches futuristas, se trata de un juego de plataformas con doce niveles y tres modos de dificultad de juego.



La banda sonora es uno de los puntos fuertes del cartucho, ya que el conocido tema de Henry Mancini sigue siendo tan actual como cuando se estrenó en el cine y, como era de esperar, se ha utilizado en el juego. La acción es muy variada y se incluyen un montón de escenarios diferentes que van desde un bosque medieval hasta el mundo de Pinkestein y sus monstruos.

Sin embargo, el juego no pasa de ser uno más de cuantos pasan por la Mega Drive, ya que no tiene elementos nuevos y la originalidad no es desde luego alta. Eso sí, cuenta con el atractivo de un personaje que se sale de lo corriente, Pink Panter, posiblemente la pantera más original y famosa de todo el mundo. En fin, recomendable para los fans de la Pantera Rosa y de los juegos de plataformas.

El futbol segun Pele... y Accolade

O rei do futebol, Edson Arantes Do Nascimento, ha llegado ya a las consolas Sega, y en concreto a la Mega Drive.

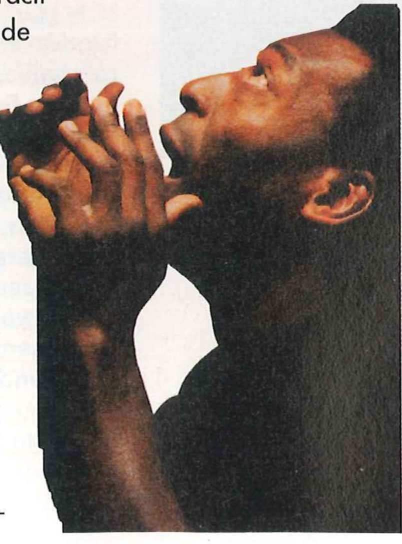
"Aviso para los profanos del fútbol y para los que no sepan una palabra de portugués": "O rei do futebol" es el calificativo que ha obtenido Pelé por su calidad de juego y su dominio del balón y quiere decir "el rey del fútbol". Y en cuanto a "Edson Arantes Do Nascimento", equivale a decir que cuando nació, allá en Brasil, le pusieron el nombre de Edson Arantes, aunque este nombre sea mucho menos conocido que el de Pelé.

Pues decíamos que Accolade ha lanzado un cartucho de simulación futbolística "firmado" nada más y nada menos que por Pelé. Este juego, largamente esperado, permite la competición entre 1 ó 2 jugadores en tres modalidades diferentes: partido amistoso, torneo mundial y campeonato de liga.

También es posible practicar los lanzamientos, de modo que lo más aconsejable es entrenarse repetidas veces en las jugadas más complicadas antes de entrar en competición con los adversarios.

Además, es posible modificar el grado de dificultad del juego y el nivel de habilidad en el control del balón.

La perspectiva de 30-35 grados da al juego una sensación de realismo que se complementa con el sonido del público y con los excelentes movimientos de los jugadores, que son capaces de realizar casi cualquier tipo de jugada (taconazos, remates de cabeza, pases, regates, etc.).



Existe la posibilidad de grabar las partidas, de manera que no es necesario jugar todos los partidos de un campeonato en la misma sesión. También se puede ejercer como entrenador, seleccionando a los jugadores y definiendo el estilo de juego, lo que hará que el propio Pelé ofrezca consejos sobre la estrategia. Sin duda, muy recomendable para adictos y simples aficionados.



ENTREVISTA CON ROD

PRESIDENTE DE ACCLAIM E

Durante el C.E.S. de Las Vegas tuvimos la oportunidad de entrevistar a Rod Cousens, director para Europa de Acclaim. Aprovechando la próxima salida al mercado para MegaDrive y Game Gear del "NBA JAM", hemos querido saber algo más sobre esta empresa de la que cada vez se oye hablar más, sobre todo desde la presentación de Mortal Kombat.

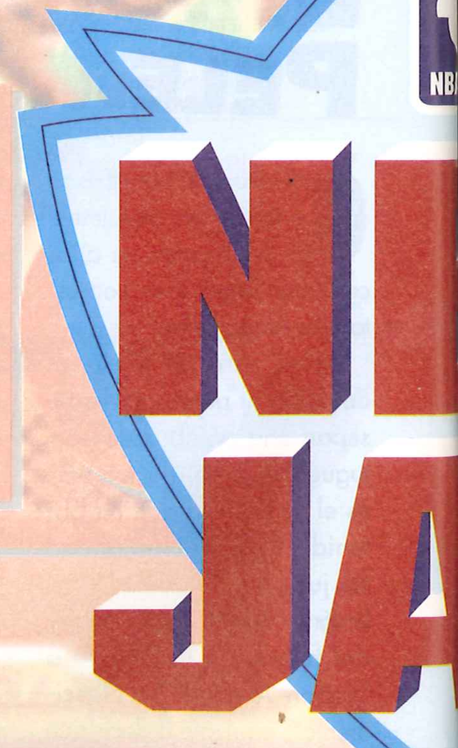


MegaForce: Hola ¿Qué tal?
Rod Cousens Buenos días.

M.F.: ¿Podría hacernos una breve presentación de la empresa Acclaim?
R.C.: Esta sociedad nació en 1987, creada por Greg Fishback y Joe Scoroposki, dos pioneros de los video-juegos. En sus comienzos distribuían los productos Nintendo aunque en poco tiempo se diversificó la actividad. Compramos licencias, ponemos a punto equipos de producción y de programación preparados para realizar uno u otro producto que encaje bien con las necesidades del mercado. Por ejemplo, para NBA JAM, nuestro equipo de producción estaba formado por gente apasionada por el baloncesto. ¡Esta es la clave del éxito!

M.F- ¿Cuál es exactamente su función en el seno de la compañía, como presidente de Acclaim Europa?
Mi preocupación principal es la de coordinar las acciones de las sucursales de Acclaim en Alemania, Francia, España y Gran Bretaña. ¡A veces no resulta sencillo realizar este trabajo ya que hay que estar permanentemente escuchando a los demás y conocer muy bien el mercado. El director de cada país me mantiene informado de las evoluciones del mercado. Esto permite a Acclaim estar siempre a la última en cualquier país de Europa, y es una de sus ventajas.

M.F-- La mayoría de los títulos vendidos por Acclaim provienen de licencias. ¿Por qué?



Hemos constatado que los juegos bajo títulos conocidos como Terminator, Alien III, Los Simpson's, etc, se venden por lo general mucho mejor que con un título totalmente desconocido para el gran

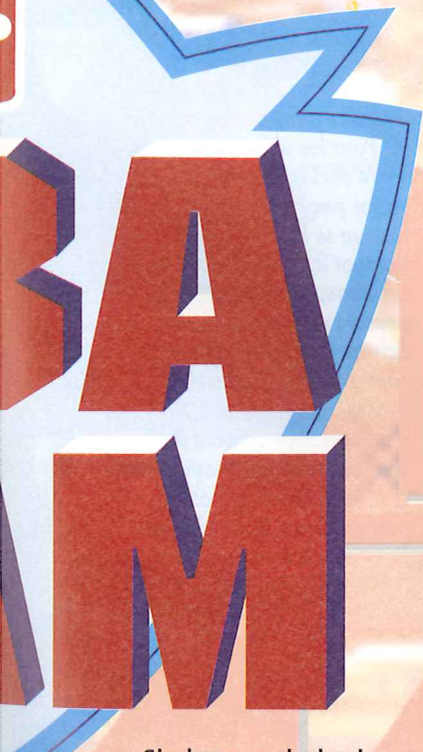
COUSENS

ROD COUSENS

ROPA

público. En las estanterías de las tiendas, los consumidores se tiran antes por un título que les resulte familiar, como el de una película, o el de unos conocidos dibujos animados.

M.F-- ¿Cuál cree que es la mejor licencia comprada por Acclaim?



Sin lugar a dudas la de los Simpson's. Estos dibujos animados representan además nuestro estado de ánimo, y a su paso han provocado en nuestra empresa una mini-revolución. ¡Bueno, al fin y al cabo, lo que queremos es revolucionar el mundo de los video-juegos!

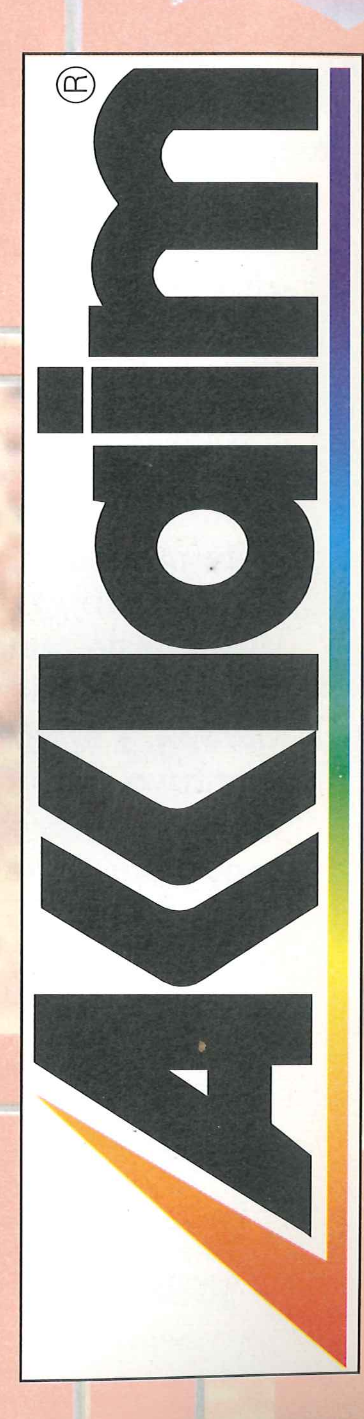
M.F-¿No cree que la compra de una licencia puede restar motivación al equipo de programadores que saben que debido al título, el éxito comercial está casi asegurado?
Un claro ejemplo es "Terminator, the Judgement Day"
En primer lugar, pienso que este cartucho es un buen juego. Pero estoy de acuerdo con usted. El hecho de gastar dinero en una licencia no implica que haya calidad en el juego. En cualquier caso, crear un mal juego no ha sido nunca una operación rentable, aunque tenga la mejor licencia del mercado. Los costes de desarrollo de los juegos de Acclaim son cada vez mayores, lo cual dice mucho de la calidad obtenida. Antes podíamos sacar juegos de 8 Megas, pero ahora es necesario utilizar cartuchos de 16 Megas para poder introducir en ellos la calidad que exigimos. Estamos incluso trabajando sobre dos títulos en 24 Megas. Se trata de una simulación de catch y una adaptación de una película de la que todavía no puedo comentar nada.

M.F-- ¿Qué importancia tiene para Acclaim el mercado Europeo?
Europa es cada vez un mercado más importante que representa del orden de un 40% de las ventas de Acclaim. En cuanto podamos vamos a abrir brecha, ampliando el mercado con los países del este de Europa.

M.F-- ¿Cómo cree que van a ir las ventas de NBA JAM?
Acclaim espera vender unas 600.000 a 800.000 unidades en Europa. Esperamos que sea un éxito de superventas. Nuestro anterior éxito fue Mortal Kombat, con más de 1,3 millones de unidades vendidas.

M.F-- ¿Cuál cree que es el porvenir de los vídeo-juegos?
Esta industria se parece cada vez más a la del cine. Las inversiones son cada vez mayores. Creo que sólo sobrevivirán las empresas más importantes. Hemos creado un nuevo sistema de captura de video en tiempo real que permite obtener aplicaciones con un realismo impresionante jamás alcanzado. Es el sistema del futuro y esperamos mucho de él. También creemos que dentro de dos o tres años ya no se volverá a hablar de cartuchos sino de CD. Todos los juegos van a venir en este nuevo formato.

M.F-- Gracias y suerte.



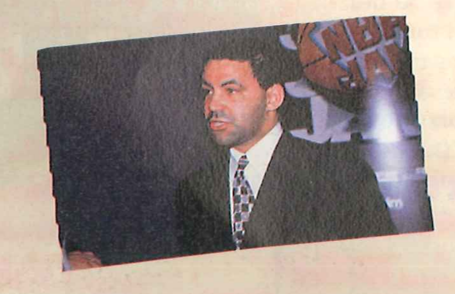
ENTREVISTA CON

LARRY SPARKS

DIRECTOR DE MARKETING DE ACCLAIM PARA EUROPA



Hace pocos días, la compañía Acclaim se presentaba oficialmente en nuestro país de la mano de un nuevo distribuidor, Buena Vista Home Video. Con este motivo, visitó Madrid Larry Sparks, director de marketing de la compañía para Europa, y Mega Force mantuvo con él una conversación sobre los proyectos inmediatos de la firma.



Pregunta.- Durante la presentación de su compañía y de los proyectos para el mercado español a lo largo de los próximos meses y se ha hecho especial hincapié en dos o tres juegos. ¿Por qué han elegido precisamente estos títulos como bandera de su campaña?

Respuesta.- Porque consideramos que son nuestros productos clave en la actualidad. El NBA Jam no tiene rival actualmente, fue el número uno en las listas de arcades durante seis meses. Será el protagonista de nuestra mayor campaña del año 1994.

Por otra parte, tenemos Ryan Giggs Champion, un juego de simulación de fútbol que está avalado por el que está considerado actualmente como el sexto mejor jugador del mundo. Creemos que es la licencia sobre fútbol más importante del año. Además, no hay que olvidar que este verano se celebra el Campeonato del Mundo de Estados Unidos. Incluye 32 equipos, tiene unos gráficos muy rápidos y ofrece un gran realismo.

Finalmente, WWF Rage in The Cage para Mega CD, que también se presentará en marzo, se basa en la popularidad de la lucha libre. De hecho, a finales de mayo pasará por Madrid y Barcelona una gira de la World Wrestling Federation y éste es el mejor programa de simulación de este deporte que hay.

P.- ¿Por qué han elegido a Buena Vista como distribuidores?

R.- La principal razón es que creemos que el mercado actual de los videojuegos supera al canal tradicional y que necesitamos otros canales. Hemos considerado que Buena Vista Home Video es la compañía española que más se adapta a nuestras necesidades.

P.- Usted también ha dicho que una empresa de videojuegos es como una productora cinematográfica, ¿podría explicarnos por qué?

R.- Un videojuego es como una película y el paralelismo entre el proceso de producción de uno y otra es total. Necesitas a alguien que controle todo el proceso (como el director de la película), un grupo de guionistas, unos personajes, unos actores, etc.

P.- Trabajar siempre sobre licencias de personajes salidos del cine, de los cómics o de la televisión como hace Acclaim ¿no implica una falta de creatividad y de originalidad?

R.- En absoluto, el comprar la licencia sólo es una transacción económica. Luego hay que diseñar y desarrollar un juego sobre la base de una película o un personaje, pero el hecho es que hay que crear un juego completamente nuevo. De lo que se trata es de obtener rentabilidad de los productos y el emplear licencias sólo sirve para que la gente conozca de antemano el tema del juego, pero esto sólo facilita el camino, el resto es pura creatividad.

P.- Y hablando de originalidad, ¿sus últimos lanzamientos sobre Terminator y Alien serán realmente los últimos?

R.- No. Dentro de no demasiado tiempo vamos a sacar un juego denominado Alien Trilogy, que será la unión de tres juegos en uno, primero para la Mega CD y luego para otros formatos. Sobre Terminator tengo que decir que Schwarzenneger está preparando la tercera parte de la serie y, por supuesto, nosotros haremos algo al respecto.

P.- Aliarse con Buena Vista ¿significa que en un futuro no muy lejano van a presentar juegos basados en los personajes Disney?

R.- La verdad es que nos gustaría. Disney también trabaja con licencias, pero en estos momentos están concedidas a otros fabricantes. Sin embargo, no descartamos una colaboración futura en el caso de que alguna de las licencias quedase libre.

P.- ¿Qué lanzamientos tienen previstos para finales de año?

R.- Para los últimos meses de 1994 estamos preparando varios juegos importantes entre los que se incluyen Mortal Kombat 2, por supuesto, True Lies, basado en la próxima película de Arnold Schwarzenneger, otro que se centrará en una película de Kurt Russell que se llamará Stargates y que estamos seguros de que será un bombazo y otro similar al Itchy & Skratchy, los protagonistas de los dibujos favoritos de Bart Simpson.

P.- Para terminar y al hilo de su mención de Mortal Kombat, ¿les preocupan los comentarios sobre el exceso de violencia que hay en juegos como éste y que pueden afectar a la educación de los niños?

R.- Sí nos preocupa, somos editores responsables y, por tanto, seguiremos las directrices de Sega y Nintendo sobre este tema.

Jaime Torroja



E D I T O R A C C L A I M



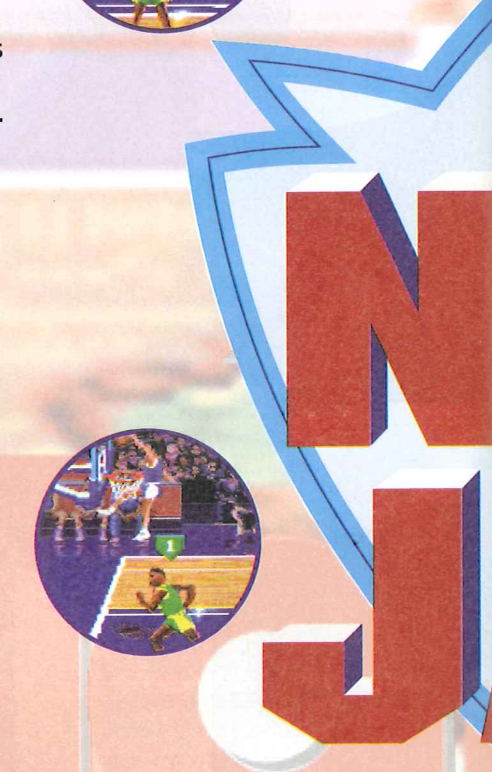
Si te consideras un especialista en este tipo de deportes, si detestas que pisen tus zapatillas, y no tienes miedo a rayar el suelo con los dientes, NBA JAM te irá al pelo. Tendrás el placer de lanzarte a la carrera sobre este terreno de 26 metros de longitud por 14 de anchura, buscando la cesta de 45 centímetros de diámetro colocada a 3 metros del suelo. ¡No es tan fácil colar una pelota de tanto tamaño en un agujero situado a tanta distancia!

UN DUELO PARA CUATRO

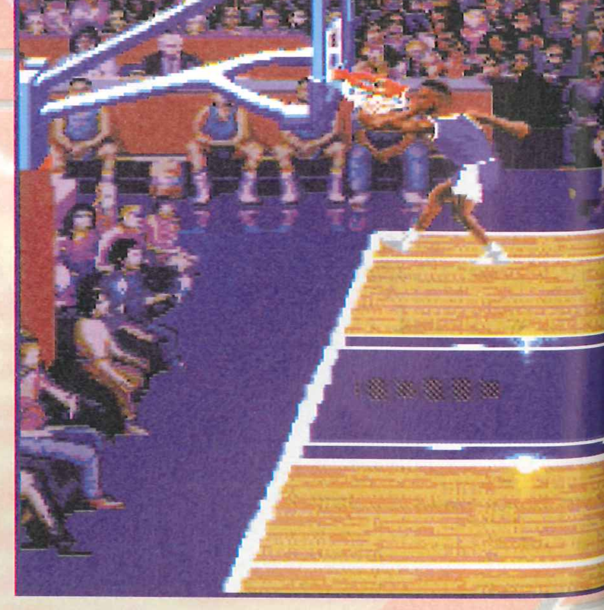
Aunque normalmente el baloncesto se juega con equipos de 5 jugadores, en esta competición aparecerán dos equipos de dos jugadores enfrentados en un duelo emocionante y casi explosivo. Si tienes el cuadruplicador de Sega, podrán jugar hasta cuatro amigos simultáneamente.

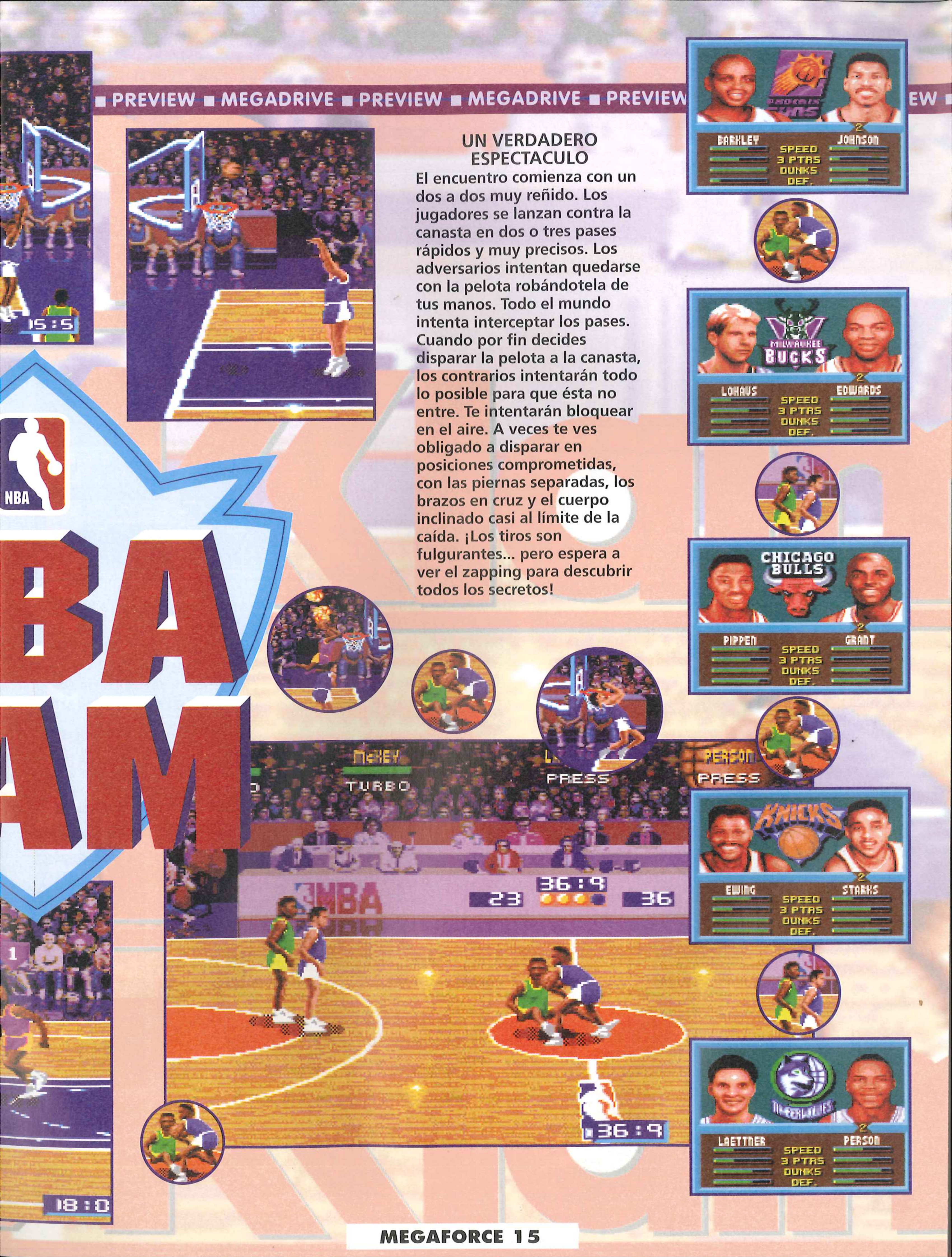
NUMEROSOS EQUIPOS

Puedes seleccionar a uno de los 20 equipos de todos los rincones de EE.UU. Quédate con alguno de ellos y comienza cuanto antes la competición. Ten cuidado, los "blacks" son muy buenos, aunque también puedes dar con algunos "whites" muy duros. Como no se pretende dar ninguna muestra de racismo, existen equipos mixtos.









UN VERDADERO ESPECTACULO

El encuentro comienza con un dos a dos muy reñido. Los jugadores se lanzan contra la canasta en dos o tres pases rápidos y muy precisos. Los adversarios intentan quedarse con la pelota robándotela de tus manos. Todo el mundo intenta interceptar los pases. Cuando por fin decides disparar la pelota a la canasta, los contrarios intentarán todo lo posible para que ésta no entre. Te intentarán bloquear en el aire. A veces te ves obligado a disparar en posiciones comprometidas, con las piernas separadas, los brazos en cruz y el cuerpo inclinado casi al límite de la caída. ¡Los tiros son fulgurantes... pero espera a ver el zapping para descubrir todos los secretos!

EDITOR ACCLAIM





Ya se pueden ir poniendo "las pilas" todos los fans del baloncesto americano, y dejar a un lado la tristeza por el reciente abandono de Michael Jordan de la NBA. Esta versión para



Game Gear del juego NBA JAM va a traer momentos de emoción y gran intensidad. ¡Prepárate para increíbles play-offs! Se puede elegir cualquier equipo de entre los 27 preselecionados, encarnar a uno de los mejores jugadores de la liga americana. Desde Pippen a Barkley de los Chicago Bulls a Suns de los Phoenix. Sal a conquistar la canasta sin el más mínimo complejo.

DUNKS INCENDIADOS

Te enfrentarás en un dos a dos durante cuatro cuartos, y con la posibilidad de poner el turbo en el momento oportuno. Entonces el jugador vuela, la pelota se inflama, y todo el estadio tiembla con cada punto conseguido. Es bueno, bonito y muy rápido. Los tiros especiales son de una hechura muy buena y relativamente fáciles de conseguir. Los puntos se van acumulando y el tiempo transcurre a velocidades de vértigo. Los amantes de este deporte están francamente de suerte con este fabuloso título de Acclaim. ¡Espera a ver nuestro próximo zapping!



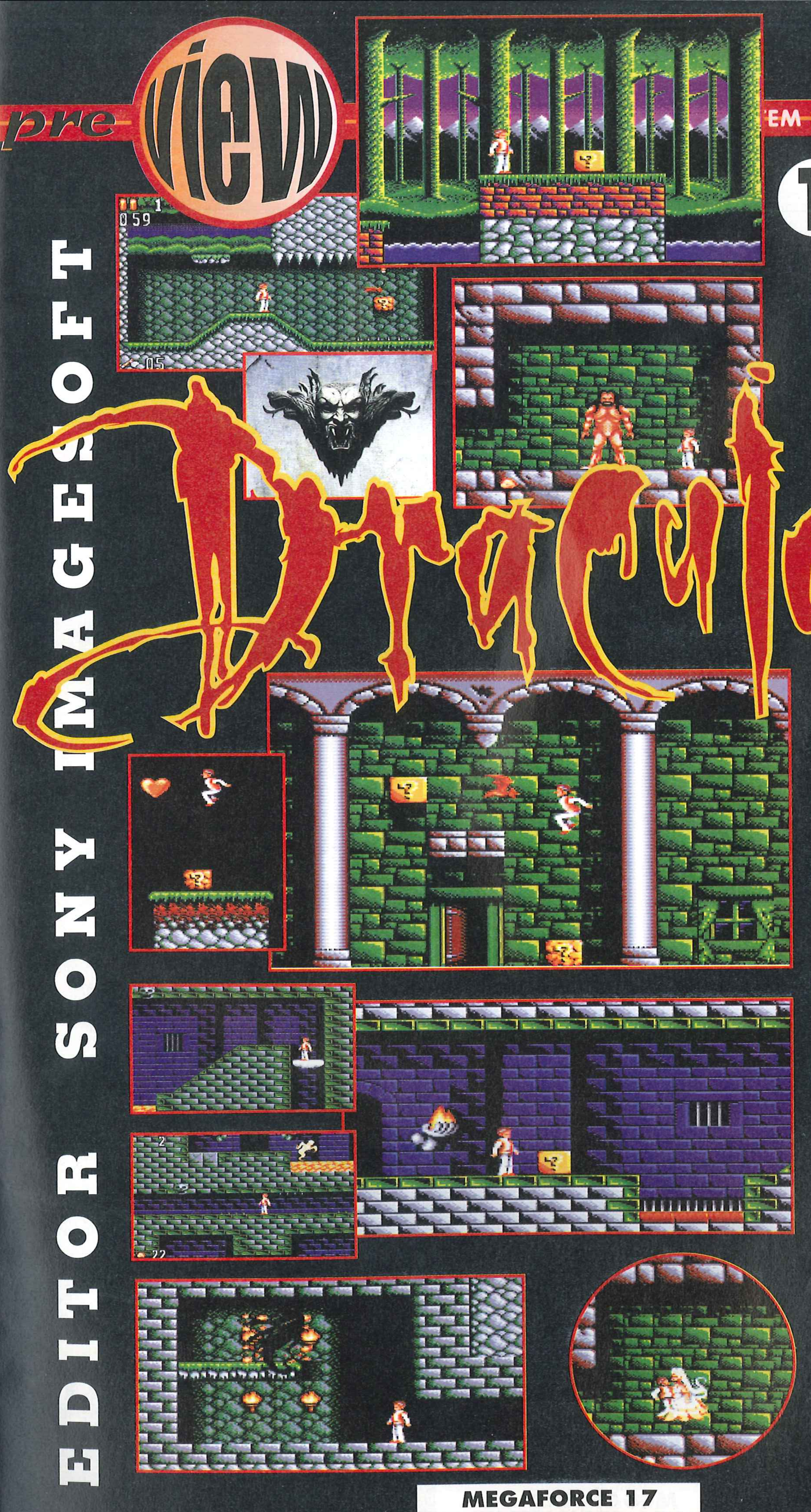








PERSON
CPU



Ten cuidado, porque Dracula está rondando por estos parajes... Vive en un antiquísimo castillo perdido en un hostil paisaje de Transilvania, en la vieja Rumania. El maléfico príncipe de las tinieblas ha vuelto a despertar y está a punto de atacar de nuevo. ¿Qué forma adoptará esta vez, un murciélago, una hiena, o un viejo loco? Solo te enterarás cuando te lance un mordisco en el cuello... y entonces será un poco tarde. Cuando te clava los dientes en tu pellejo, sientes como la sangre abandona poco a poco tu cuerpo. La muerte está próxima. Durante el día no tienes nada que temer ya que el príncipe descansa en su ataúd pero... durante la noche... ¡Es preferible permanecer despierto y alerta!

EL CASTILLO DE DRACULA

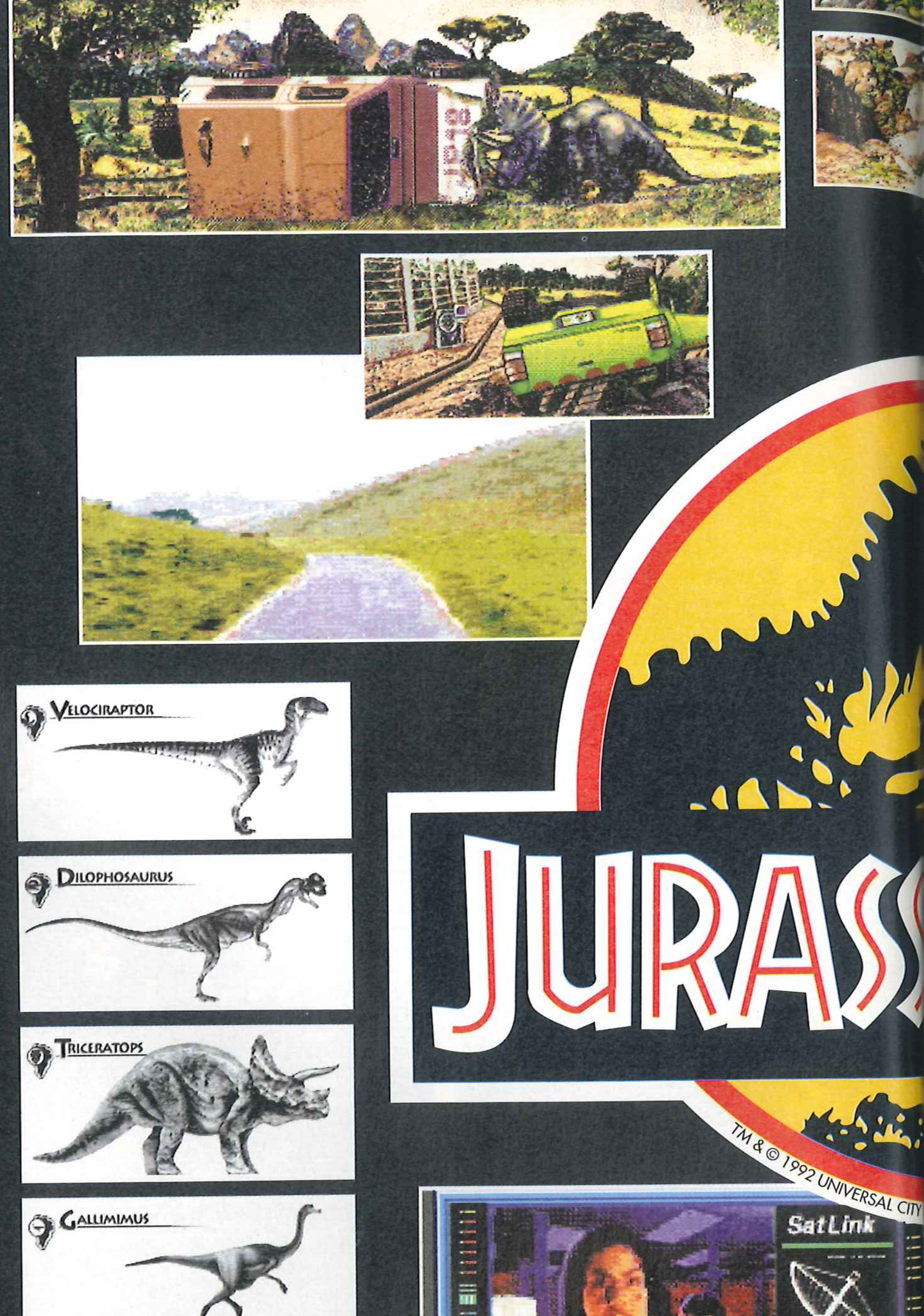
Antes de llegar al castillo atravesarás un oscuro e inquietante bosque, infectado de esqueletos vivientes y murciélagos que debes matar con tu única arma: un pequeño pero afilado cuchillo. Si quieres sobrevivir más adelante, necesitarás un martillo, una estaca, una espada y el crucifijo. Los lobos, arañas, serpientes o zombis, no te permitirán tener ni un momento de respiro. El castillo está totalmente embrujado: Manos que brotan del suelo o de las paredes, objetos que caen del techo, plantas que te intentan estrangular, horquillas que surgen por todas partes... El ambiente está embrujado y es diabólico. Ha ha ha...
Bram Stoker's Dracula es un juego de acción/aventura muy dinámico. ¡No hay nada mejor para caldear el ambiente en unos tiempos tan invernales!

EDITOR SEGA

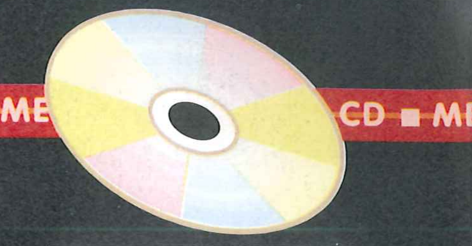
¡El viento es demasiado fuerte, no consigo estabilizar el aparato! Flonk, flonk, flonk, craaaaash... De milagro no te has matado. Estás en la isla Nublar pero tu vida no está todavía a salvo. Hasta hace muy poco, esta preciosa isla era una reserva de dinosaurios, cuando una perseverante y enorme tempestad tropical se encargó de destruir el parque con todas sus instalaciones, defensas eléctricas, carreteras y puentes, y lo que es peor, liberando a todos los depredadores prehistóricos... Ahora debes ser más astuto que todos ellos si no quieres acabar entre sus mandíbulas.

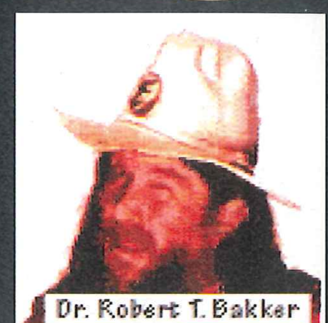
BUSCANDO HUEVOS

Estás en Jurassic Park... ¿Tu misión? Encontrar las nidos de las siete especies de dinosaurios y coger todos los huevos que puedas para llevarlos al centro de visitantes en donde debes depositarlos en una incubadora. Debes salvar al menos un huevo de cada especie. En cuanto te hagas con algún huevo, tendrás que llevarlo inmediatamente al centro antes de que se enfríe demasiado y muera. ¡No te distraigas, sólo dispones de 12 horas!







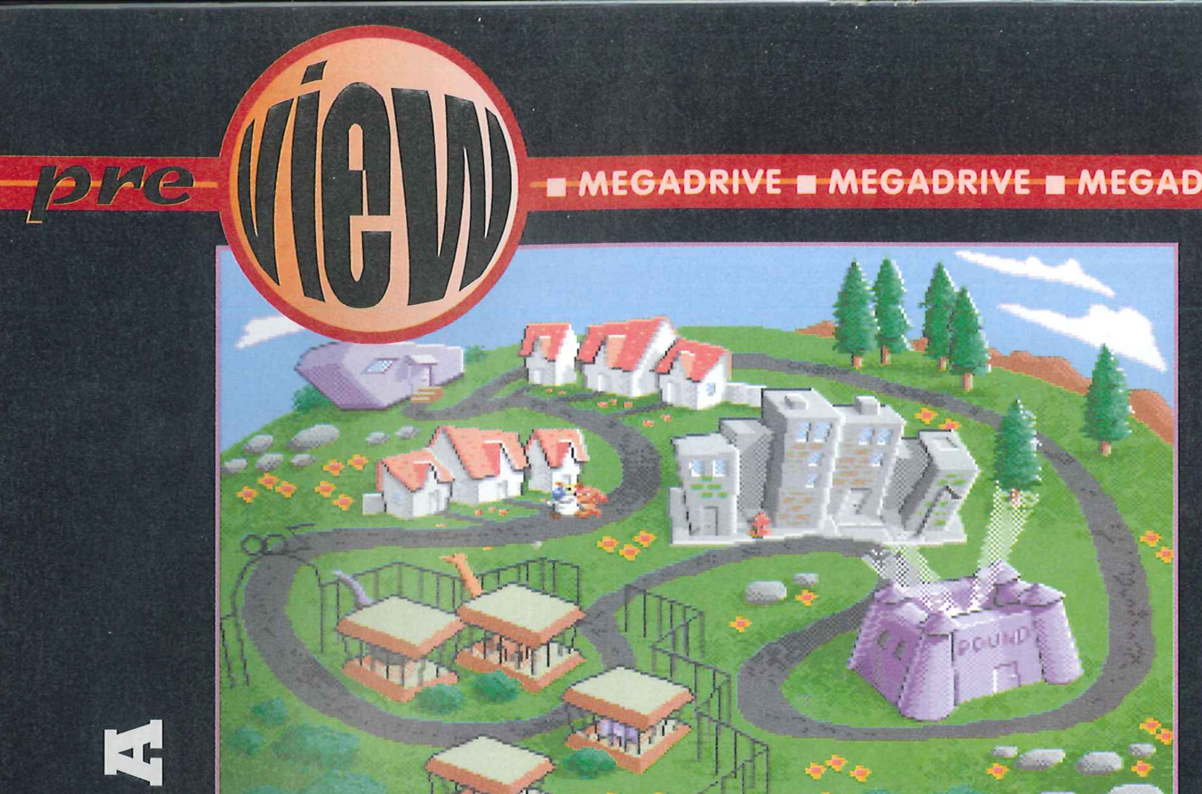


SOLO EN LA JUNGLA

Antes de aventurarte en estos peligrosos bosques, debes coger tu única arma: una pistola de descargas eléctricas que está en el helicóptero. Esta defensa no será suficiente. Debes encontrar otras que te permitan hacer frente a tantos peligros. También debes encontrar otros objetos como pinzas, tarjetas magnéticas para abrir las puertas o gafas para visión nocturna. ¡Tampoco estaría mal un radar portátil! Saca la brújula y coge el camino hacia el centro de visitantes. Aprende a distinguir el sonido de los distintos saurios y no subestimes jamás su inteligencia. Jurassic Park es un juego de aventuras para Mega-CD, para un único jugador. Te permitirá vistas a 360 grados, muchas secuencias animadas y desplazamientos en tiempo real... ¡Promete mucho!



EDITOR SEGA













El delgado Rem y su compañero Stimpy, el gordito, son dos amigos inseparables. Están todo el día gastándose bromas y tirándose toda serie de cosas. ¡Son un par de tíos muy majetes! A uno le pegas un tortazo en la cara y sale volando como un helicóptero, al otro le arreas un golpazo y se pone a rebotar como una bola de billar. ¡Son unos auténticos y simpáticos payasos! A pesar de todo, Stimpy es el más gracioso de los dos: Verás por qué....

INVENTAR JAMAS ESTUVO AL ALCANCE DE CUALQUIERA

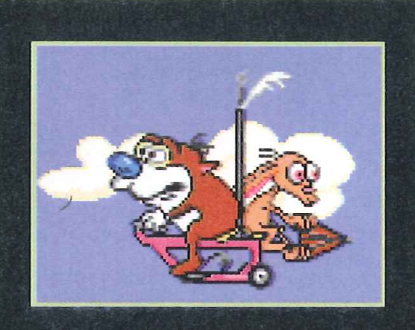
Ren pregunta a Stimpy ¿Qué es esa curiosa máquina? Stimpy le contesta, que se trata de su último invento el "mutate-o-matic". ¿Para qué sirve? ... Stimpy le explica que esta pequeña maravilla tecnológica ¡transforma las basuras caseras en riquísimas comidas! Se trata de un avance impresionante para la ecología... Ren no se cree ni una sola palabra, por lo que Stimpy pulsa un botón, la pone en marcha y... ¡Boom! ¡Un verdadero desastre! Para volver a poner todo en orden













se ponen a mirar las instrucciones del manual: 1) Recoger las piezas esparcidas por todas partes. 2) Ensamblar los elementos encontrados.- 3) Ajustar los mecanismos y apagar el cacharro... Una vez leído el manual, Stimpy y Ren se ponen manos a la obra en busca de todas las piezas.

LOS 400 GOLPES DE REN Y STIMPY

Ya sabes como se las gastan nuestros dos amigos. No desperdician ni una sola ocasión para hacer una trastada en el barrio o en el zoo, bajo la amenaza de algún hipopótamo, jirafa o mono. Harán una visita a la ciudad saturada por culpa del tráfico, y otra a las cuadras de los animales en la que no es recomendable distraerse demasiado tiempo. Tras una última visita podrán volver para reconstruir el invento y detenerlo.

La verdad es que este juego se lleva la medalla de oro en la categoría de juegos simpáticos y divertidos. Solo falta esperar al zapping para conocer los resultados definitivos.





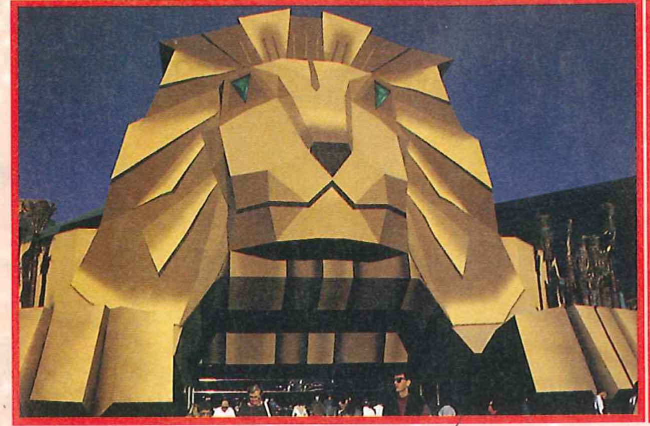


¡Un sueño desmesurado! Un salón de varios miles de metros cuadrados denominado "CES" en el centro del "Convention Center" de una ciudad nacida de la nada en mitad del desierto: Las vegas, aquella urbe que los astronautas llegaron a identificar desde el espacio por la enorme luminosidad que lanzaba al cielo. Todos los años y en las mismas fechas, Las Vegas recibe a miles de viajeros y hombres de negocios deseando entablar los mejores contactos y descubrir las mas increíbles novedades durante los cuatro días que dura la convención. Son un total de 84 horas durante las cuales, los precios de los hoteles se triplican, los salones de black-jack y otros juegos de azar se agarrotan, y los 2.000 taxis de la ciudad circulan día y noche sin interrupción. Un ambiente delirante, los pies destrozados, una cuenta corriente que baja a velocidades de vértigo, cientos y cientos de fotos disparadas para el reportaje y... maravillosas novedades que estás a punto de descubrir.


REPORT USA ▪ REPORT USA
C.E.S.
s Vegas
Plaza

C.E.S. Las Vegas

Cada gran hotel de Las Vegas está integrado en un conjunto arquitectónico organizado sobre algún tema particular. El resultado es un ambiente similar a parque de atracciones gigante. De esta forma, el Treasure Island (isla del tesoro), inspirado directamente en la novela de R.L. Stevenson, está decorado como un barco pirata, personas disfrazadas de corsarios que incluso en determinados momentos del día realizan alguna que otra actuación.



El león de la Metro Goldwyn Mayer pero algo ampliado y con los trazos más simplificados, invita a turistas, jugadores de todos los tipos y hombres de negocios, a conocer el fastuoso y enorme hotel "M.G.M. Grand". Una verdadera pasada, aunque la entrada es quizás demasiado... como diría ¿ortera?

Eran las nueve de la noche y andábamos liados -como siempre- en las oficinas centrales de la redacción, finalizando los últimos retoques de nuestra querida y amada revista. Mi mente viajaba sin freno por las laderas nevadas del inminente viaje de vacaciones navideñas, cuando de repente, oigo la voz de Jesús desde su bunker, que me reclama urgentemente... Algún otro trabajito pensé. ¡Y menudo encargo! Se acabaron las blancas cumbre, te vas a Las Vegas... Me quede sin mi deporte favorito, pero el cambio merecía la pena. ¿No te parece?

DESTINY'S DARLING

En el origen, existía una linea de ferrocarril que enlazaba "Salt Lake City" con los Angeles. Allá por el año 1905, la que en un futuro sería "Las Vegas" consistía en una torreta con depósito de agua y algunos cuantos barracones exclusivamente dedicados a dar servicio a la empresa de ferrocarriles del Oeste, la famosa Unión Pacific RailRoad. Por aquel entonces, era la compañía la que gobernaba la ciudad, fijando los salarios, haciendo y deshaciendo a su antojo, indicando en dónde debían estar las casas, los cafés o los comercios. Las Vegas tendría que esperar hasta 1931 para que la ciudad empezara realmente a tomar forma y consistencia. A pesar de la crisis económica de entonces, la ciudad empezó a adquirir cierta importancia gracias a la construcción de la importante presa de Hoover Dam. Esta obra civil creó numerosos empleos en una región tremendamente despoblada hasta entonces. Pero el hecho que pasó desapercibido y que más influyó en el posterior desarrollo de Las Vegas como eterna ciudad del juego, era la ley que el gobernador de Nevada había decretado, autorizando el juego en todas sus formas y variantes. ¡Al estar prohibido el juego en todos los estados de la vecina costa del pacífico, el efecto sería de increíbles consecuencias!



Para desplazarse entre los diversos hoteles, se pueden utilizar lineas especiales de tranvías, como por ejemplo la que une los hoteles "El espejismo" con el "Isla del tesoro". Incluso existe una linea de vagones colgantes que une el Luxor, inmensa pirámide negra en cuyo vértice está instalado un enorme láser que en ocasiones llega a molestar a los pilotos, con el Excalibur, hotel del rey Arturo.



"El Espejismo" es el hotel que más nos gustó. Un pequeño detalle basta para explicar el porqué. Me quedé con la boca abierta al descubrir un enorme acuario al lado de la sala de recepción con cuatro o cinco tiburones y peces caribeños de increíbles coloridos.

SOBRE LAS HUELLAS DE BUGSY

A finales de los años cincuenta, Las Vegas era la capital del juego. Como buen visionario, Benjamin Siegel, "Bugsy", miembro honorario del famoso sindicato del crimen organizado "Murder Incorporated", construía el

EL SHOW VIRT

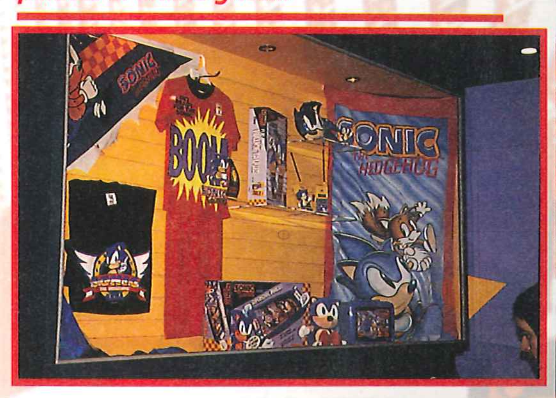
¡Esto sí que es una buena mascota! Está situada en la entrada del pabellón de Sega. ¡Cómo no! Virtual Racing y Sonic 3 no andan lejos. Tampoco hay que correr mucho para conocer de cerca el CDX y el Activator conectado con Eternal Champions. Estamos también a pocos metros del Stand de Nintendo. ¡Estos dos gigantes japoneses se repartían, ellos solitos, una de las enormes salas!

Uno de los más viejos y seguramente el más conocido: El Caesar's Palace, en el que estábamos hospedados. Nos llega a la memoria la escena de Rainman, con Tom Cruise y Dustin Hoffman....

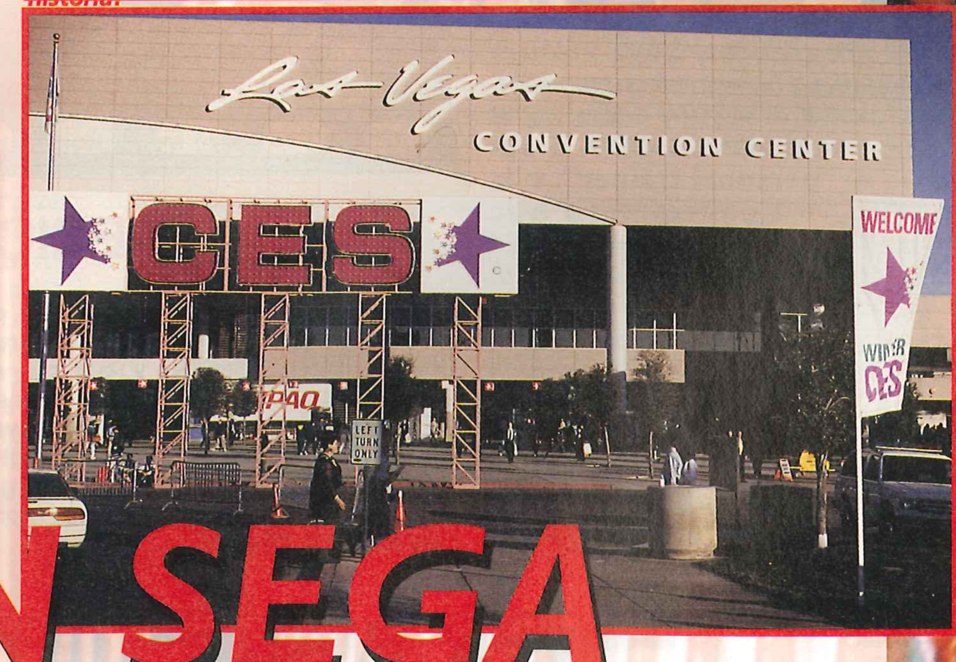


suntuoso hotel "Flamingo". Fue inaugurado en 1946, el mismo día de su asesinato. Este palacio de las mil alfombras estaba situado al borde del autopista de Los Angeles y al lado de un pequeño aeropuerto. ¡Ideal para desplazarse aunque fuera por una sola noche a jugarse una partiditas del prohibido póker! ¿Realmente llegó bugsy a pensar en lo que llegaría a convertirse aquel pequeño pueblecito?
Medio siglo ha transcurrido, y Las Vegas es indiscutiblemente la capital mundial del ocio. Posee el hotel más grande del mundo con sus 5.500 habitaciones. El M.G.M. Grand, que tiene hasta un pequeño parque de atracciones, salas de casino y salones de dimensiones fuera de lo imaginable... Es famoso por los torneos mundiales de póker. La ciudad también organiza los famosos rallyes a través del desierto y campeonatos de boxeo. Apuestas, dinero y juego por todas partes.
Y precisamente es el juego, aunque no el de apuestas, el centro de la feria CES, objetivo primordial del viaje, con sus sorpresas y decepciones. Allí estaban Virtual Racing, la estrella del salón, Sonic 3 y el nuevo CDX de Sega; La Saturn estaba misteriosamente ausente mientras Nintendo intentaba maravillarnos en vano con imágenes de Silicon Graphics que brotaban de un ordenador mayor que el microondas de mi casa -¡Y es de los antiguos!- Está bastante claro que la 64bits-Saturn es algo todavía demasiado "virtual". Pudimos contemplar más de 50 nuevos títulos. Algunos muy buenos y otros menos buenos. Los había para MegaDrive Mega-CD, Game-Gear. ¡Todo un repertorio que estás a punto de descubrir en estas páginas!

Una vitrina con algunas muestras del "mercadillo" Sega y su mascota. En el virtual land, situado en el interior del Luxor podían comprarse algunas camisetas y pelucas al último grito...



Al lado de las calles "Desert Inn" y "Paradise Road", está el LVCC (Las Vegas Convention Center), en el que se encuentra instalada casi toda la feria del CES. La entrada principal es grande y da paso a los distintos edificios repartidos por sectores. No olvidemos que la feria incluye temas tan variados como la electrónica, desde auto-radios hasta alarmas para casas. ¡Naturalmente los video-juegos forman parte importante de la historia!



UAL EN SEGA



■ REPORT USA ■



Así es el nuevo slogan expuesto por todas partes en el stand de Sega América. "¡Bienvenidos al siguiente nivel!", y la verdad es que está bastante logrado. También podría haber sido: "El mejor juego está aquí", pero la verdad es que suena mejor el primero. Mientras tanto, en la zona reservada por Nintendo se podían contemplar algún que otro show, de los que impactan al personal gracias a las muy guapas señoritas uniformadas todas con atrevidos bodys de todos los colores y sonrisas del tipo "anuncio dentífrico". Las batallas entre adversarios se ganan o se pierden sin que realmente llegue a producirse un verdadero vencedor. Sega ha preferido la eficacia en su forma más pura, para seducir a un público cada vez más extenso. Por el contrario Nintendo se ha conformado con atraer de forma intermitente a numerosos grupos de visitantes, a base de espectáculos más o menos atractivos. ¡En definitiva, Sega nos ha impresionado por su audaz campaña, en la que su slogan "Welcome to the next level", traduce perfectamente la nueva política adoptada por el gigante japonés para obtener el triunfo frente a su adversario! Además de los numerosos programas, Sega cuenta con más de cuarenta años en el mercado y ha marcado la pauta a seguir, sacando al mercado nuevas máquinas: el CDX o sus derivados como el "personal trainer", o la máquina de JVC, -el equivalente a la "Wonder Mega"-, en tanto y en cuanto esperamos la llegada a Japón, sobre final de año, de la anunciada "Saturn". La compañía trata por todos los medios remotivar a los consumidores para poder hacerse con un buen lanzamiento de ventas para este 1994. Por ello estoy convencido de que a los aficionados les encantará leer estas páginas, y a los que no son tan aficionados... bueno, ya les iremos convenciendo poco a poco.

EL CDX -MULTIMEDIA CD-ROM-

El CDX integra por primera vez en la historia de los videojuegos, un lector de cartuchos de juegos de 16 bits y un lector de CD-ROM, con una Mega Drive o Mega-CD. Los diseñadores que la han concebido no han dejado las cosas a medias, ya que el CDX también puede funcionar como un CD portátil y totalmente autónomo. Funciona con pilas, como un Walkman. Aquí van algunas cifras: longitud 19,8 cm, ancho 14 cm, altura 4,6 cm. El equipo pesa 600 gramos. Técnicamente hemos de decir que está equipado con dos procesadores de Motorola de 16 bits y un procesador gráfico ASIC. Se consiguen tiempos de acceso inferiores al segundo. El equipo va equipado con un mando de 6 botones, adaptador y el correspondiente transformador. Quienes van a recibir con mucha alegría estas noticias serán Sonic-CD, Ecco the Dolphin-CD, y los demás compañeros Sega-CD, como Super Mónaco Grand Prix, Golden Axe, Revenge of Shinobi, Street of Rage y el Columns. El precio en el mercado americano, cuando salga en marzo a la venta, estará sobre los 400 dólares o, lo que es lo mismo, algo más de 50.000 pesetas. En España debería estar disponible para el verano.



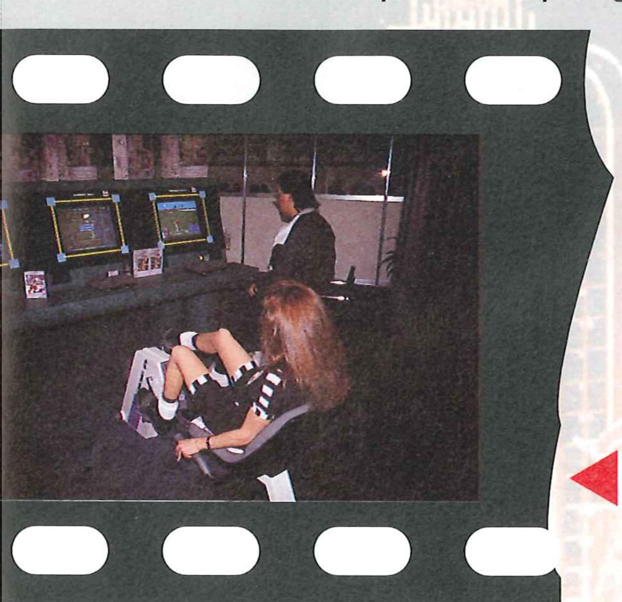
LOS PERIFERICOS DE SEGA

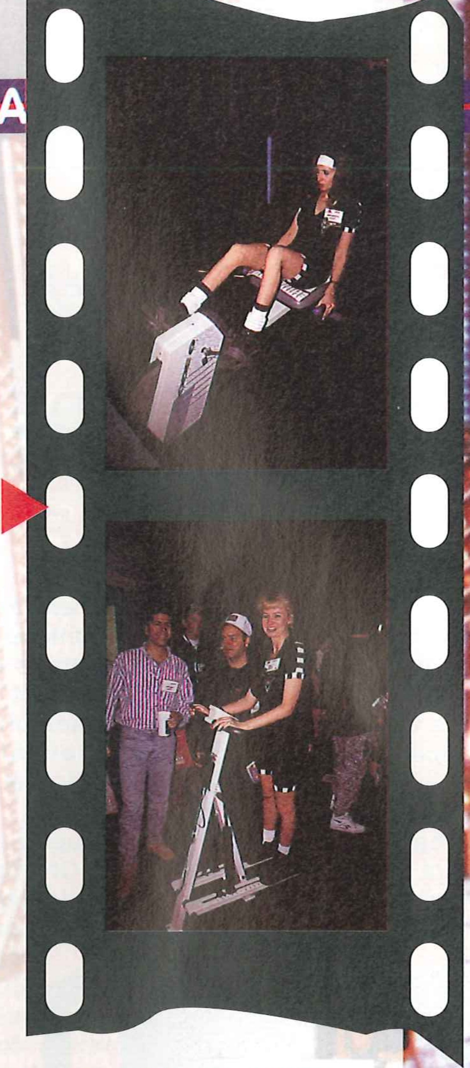
Sega no se detiene nunca. Se esfuerza por satisfacer las necesidades de sus consumidores. El deporte interactivo, la tecnología multimedia y, por qué no, la salud, parecen ser por el momento, los temas con más tendencia al alza. Tras el estudio de mercado que se ha llevado a cabo con el objetivo de aumentar la clientela en el sector adulto, se ha tomado la decisión de orientar una nueva gama de productos hacia los consumidores que no estén comprendidos en la banda de edad de los 12 a 17 años.

WELCOME TO TH

EL "PERSONAL TRAINER" DE LA SOCIEDAD "HEARTBEAT"

Conozco a más de uno que va a comentar aquello de "están locos estos yanquis"... Pero la verdad es que locos o no, el sistema personal Trainer será de gran utilidad para determinadas personas. Se trata de una MegaDrive con nuevo "look", y conectada a un aparato de bicicleta mediante un cable y un pequeño adaptador. El procesador controla el ritmo del juego, adaptándolo al usuario. Para ello, el programa recibe continuamente información del pulso cardíaco del usuario mediante una especie de clip colgado de la oreja. De esta manera es posible controlar los progresos efectuados al cabo de varias sesiones. ¡No está nada mal Eh! sobre todo para todos aquellos que lleven una vida sedentaria y aburrida. Se necesitan unos mandos especiales para poder manejar correctamente los tres nuevos juegos ya a la venta: "Outback Joey", juego de plataformas con un gracioso canguro, "NHLPA Hockey" y "Outworld 2.375 A.D.", una especie de carrera intergaláctica.













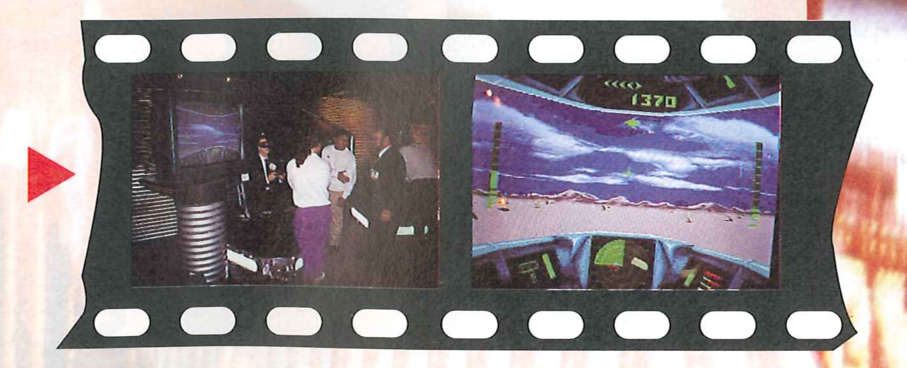






REALIDAD MUY VIRTUAL CON EL SEGA VR

Se presentó en el pasado C.E.S. en Chicago, y esperábamos su venta con impaciencia, que finalmente ocurrirá durante los próximos meses de verano. Podremos encontrarlo por unos 250 dólares, más o menos unas 35.000 Ptas. Este casco permitirá acceder a mundos tridimensionales y con sonido envolvente. El poseedor de la Sega VR podrá efectuar rotaciones de 360º para ver el juego desde cualquier perspectiva... ¡Diversión a tope! El tipo de juegos anunciados para esta pequeña maravilla son sobre todo del tipo "Shoot them up", como por ejemplo el "Nuclear Rush" en el cual tu nave espacial debe sobrevolar territorios hostiles para llegar a destruir robots de rabiosa agresividad. Otro de ellos será "Matrix Runner", "Iron Hammer" o el "Outlaw Racing".



E NEXT LEVEL!

* BIENVENIDO AL PROXIMO NIVEL.



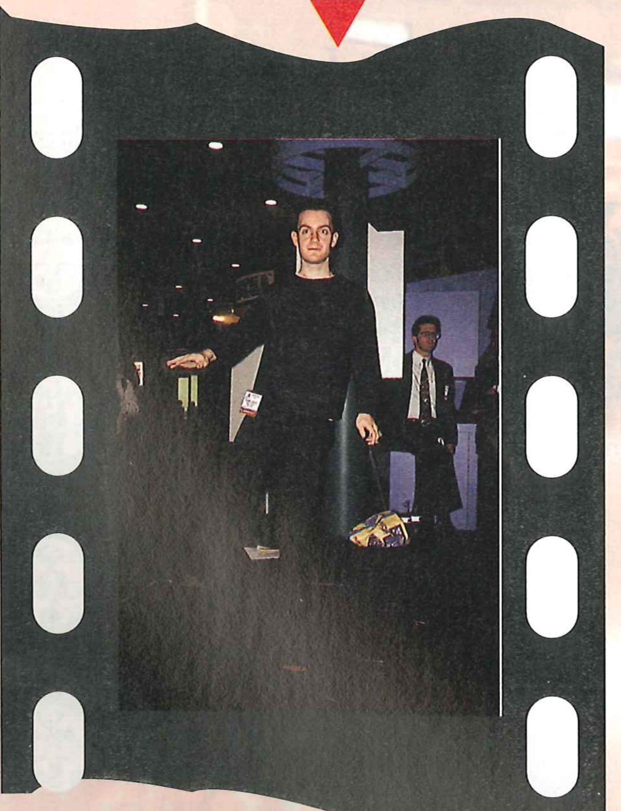
C.E.S. Las Vegas

LOS DERIVADOS DE SEGA: SEGA JUKEBOX, TEEV GOLF, Y ACTIVATOR

El Jukebox de Sega invita al jugador a elegir entre varios juegos cuyos cartuchos están instalados sobre la caja montada sobre la MegaDrive (Ver la foto). ¡No está mal mientras esperamos el Sega Channel! Y puestos a ver novedades, fíjate en el "Teev Golf" de Spots Sciences Inc., conectado a una MegaDrive y que la transforma en un verdadero juego de práctica de golf a un precio razonable. Con ella podrás sumergirte sin ninguna dificultad en el mundo del PGA Tour Gof II, el mejor simulador de golf para la 16 bits de Sega.
Como puedes observar en la foto, hemos vuelto a probar el activator para luchar contra los campeones de Eternal Champions y... he ganado, a pesar de las curiosas posturas que debes adoptar para enganchar los más duros golpes contra tus enemigos. ¡Cualquiera lo diría viendo la pose de la foto!



La Teev golf



El Activator



Le SEGA Jukebox

LA COMUNICACION INTERACTIVA DE AT&T

AT&T, como la telefónica aquí en España, pero a lo grande, nos hizo una demostración de un producto que podría llegar a ser muy interesante: El eagle 16. Conectado a la MegaDrive, permite comunicarse con otro jugador mediante un modem. Imagínate jugando a Street Fihter II, contra otro usuario situado en cualquier parte del mundo, o contra un vecino situado en el bloque de enfrente. ¿Imaginas la posibilidad de organizar un torneo entre diez amigos, porqué no?



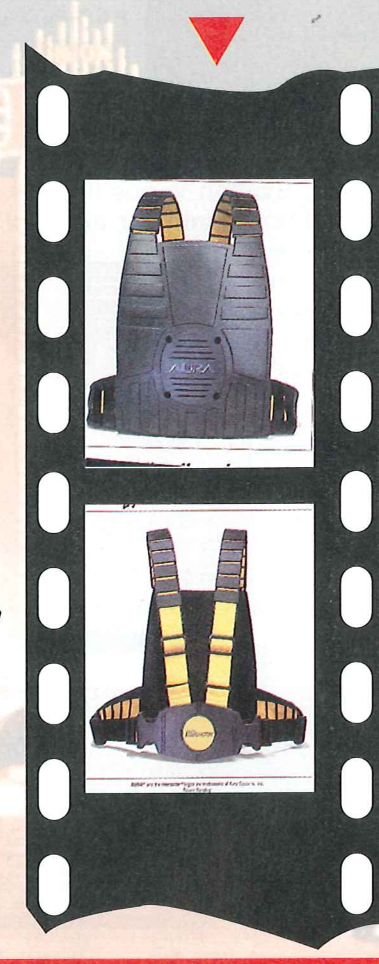




WELCOME TO TH

AURA INTERACTOR, MAS SENSACIONES

Se trata de una especie de chaquetilla de plástico super mullida y muy flexible que rodea el torso del jugador. Al ponertela, recibes las vibraciones correspondientes a las escenas de acción del juego con el que estés liado. El sistema utiliza un conversor de frecuencias sonoras tanto para la MegaDrive como para el Mega-CD. El sistema llega a ser eficaz incluso con algunos programas de televisión, o con la escucha de un disco compacto. En definitiva se trata de un elemento interactivo muy directo, ya que se elimina la barrera de la pantalla de la tele, haciendo sentir físicamente al jugador los detalles de la acción. En el mercado americano está a unos 80 dolares.



X'EYE, PARA VER LAS COSAS CON NUEVOS OJOS

Mezcle un lector de CD Audio, un CD+G karaoke de los que hacen furor en Estados Unidos, un CD-ROM educativo e informativo, todo ello en una MegaDrive, y obtendrá la RG-M10 de JVC, más comúnmente llamada X'EYE. El editor de "Wonder Dog" para el CD de Sega espera poder fascinar a los amantes de la multimedia. Se trata de un producto lúdico y didáctico a la vez cuyo principal objetivo es el de interesar a la familia en todo su conjunto, para acceder a mercados más amplios.

CHISMORREOS DE PASILLOS



Sega acaba de anunciar que espera poder instalar en poco tiempo un nuevo servicio de difusión de juegos por satélite en cooperación con la cadena de televisión japonesa NHK. El primer objetivo de Sega serán los pasajeros de vuelos, que podrán a partir de 1995 jugar, durante el trayecto y sin moverse de sus butacas, a cualquier juego sin necesidad de llevar con ellos la Game Gear o la MegaDrive. La consola estará instalada en la butaca del pasajero, y la pantalla estará conectada a un gigantesco ordenador que difundirá las señales vía satélite. Se podrá incluso en algunos juegos jugar contra otra persona situada en el mismo o incluso en otro avión. ¡Bienvenido a la clase "Welcome to the level"!

Las cifras: Actualmente, Sega posee el 54% del mercado de video juegos de 16 bits en los Estados Unidos. Sonic ha alcanzado la cifra record de negocio de 150.000 Millones de pesetas en todo el mundo, durante el pasado 1993. El presidente de Sega EE.UU. prevé unas ventas anuales de unos 15 millones de consolas MegaDrive y más de 25 millones de cartuchos. Para la Game Gear las cifras tampoco son bajas, alcanzando el millón y medio de unidades y cinco millones de cartuchos de juegos... ¡Menuda pasada!

Sega debe anunciar la salida al mercado en Japón de la Saturn, que como ya hemos comentado en otros artículos ha sido desarrollada conjuntamente con Hitachi. Esta nueva máquina de 32 bits podría estar disponible en Japón durante el transcurso del verano. Por ahora no se baraja todavía ninguna fecha para la salida de esta consola en Europa e incluso en EE.UU.. ¡Paciencia, ya llegará! Mientras tanto, sigamos con las novedades.



























E NEXT LEVEL!

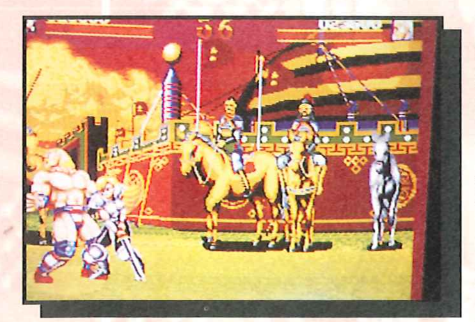
■ REPOR

C.E.S. Las Vegas

Año 1994... ¿El año Sega? ¡Y por qué no! En cualquier caso Sega EE.UU. va a poner toda la carne en el asador durante este 1994 para así superar al muy positivo 93. El bombardeo ha comenzado el 2 de febrero con la salida al mercado de Hedgehog 3 - Sonic3- para MegaDrive. Se trata de la campaña de marketing más importante de Sega y de la historia de los video juegos: 20 Millones de dólares invertidos para promocionar este título, que promete situarse en el número uno de ventas durante el 94.

¿Y qué pasa con Virtua Racing? Pues se trata de un cartucho de 16 Mb que contiene un DSP (Digital Sound Processor), también apodado el Sega Virtua Processor. Esta claro que el líder mundial no va a dejar de asombrarnos en el tema del soft y de las consolas. Además de estos dos "Hits", el gigante japonés pretende seguir asombrándonos con nuevos productos tan interesantes como los ya descritos. A medida que recorrimos el salón durante los tres días que duró la visita, fuimos saltando de sorpresa en sorpresa. Tuvimos la oportunidad de tocar con nuestros propios dedos las nuevas maravillas de la técnica y de la informática. Pero revisemos nuestra complicada singladura a través del salón en el que la MegaDrive, Mega-CD y Game Gear eran las estrellas del baile. Maestro, que suene la música...

WORLD HEROES
MEGADRIVE / SUNSOFT

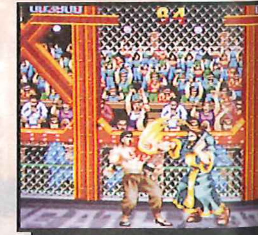


Comencemos con un juego de lucha. Se trata de un título adaptado a la nueva generación, que los amantes del arcade conocerán bien ya que pudieron jugar con él en consolas como la SNK. Ocho contrincantes y numerosos golpes especiales propios de cada luchador hacen de este juego una verdadera delicia. Algunos dan golpetazos con la espada de forma totalmente magistral. Otros hacen rotar bolas de fuego incendiarias y devastadoras. Existen varios lugares de combate, de entre los cuales podemos comentar el "Death Match" en cuyo ring el luchador ha de pisar con mucho cuidado, ya que hay un buen número de minas distribuidas por todas partes.





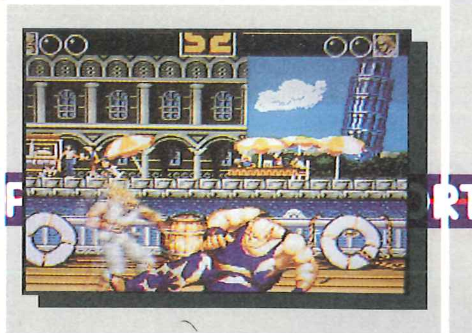




RISE OF THE ROBOTS
MEGADRIVE / ABSOLUTE

Un juego plagado de ruidos metálicos debido a los choques de los diez robots que llegan a enfrentarse unos contra otros. En la escena verás a enemigos futuristas enfrascados en terribles combates. La animación es de primera y los protagonistas están completamente digitalizados. ¡El resultado es fabuloso! Los ruidos son geniales. El resultado global es impresionante. Parece una secuencia de "Terminators" zurrándose a golpazo limpio. ¿Cuál de ellos conseguirá finalizar sin ser "Ternimated"?

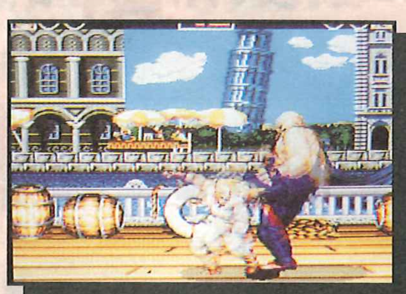
UN ERIZO ENTRE



FATAL FURY 2
MEGADRIVE / TAKARA



Tras World Heroes llega Fury2, pero esta vez no es del mismo editor. Golpes y más golpes, a cargo de Terry y Andy Bogard, que son los héroes de este juego de arcade rejuvenecido y puesto a punto para la oleada de títulos de nueva generación. Tu objetivo consiste en vencer a Kreuser, el monstruoso guerrero. Lo encontrarás en una de las inmensas salas de un castillo bávaro. Antes de enfrentarte a él debes vencer a ocho personajes y tres "boss", esbirros del infame monstruo. Pequeño detalle curioso... ¡sólo son 24 megas de cartucho!





HIGH SEAS HAVOC
MEGADRIVE / DATA EAST



Es la historia de un pequeño personaje con pintas de pirata, y al que el cielo le acaba de caer sobre su cabeza. Se desplazará a través de un buen número de niveles, de plataforma en plataforma, un poco al estilo Sonic. Su enemigos son una serie de pequeños animalillos con pinta belicosa, que no siempre se pueden esquivar por culpa de una manejabilidad que puede llegar a ser algo complicada, sobre todo al principio.









10 Horas - El salón abre sus puertas a varios miles de visitantes profesionales. El público normal no puede pasar. Es casi imposible conseguir un taxi. La fila para conseguir uno a la salida del hotel crece por momentos. El objetivo "Las Vegas Convention Center" está a unos 6 kilómetros de nuestro hotel, el Caesar's Palace, así que vamos finalmente en autobús. Tenemos preparados varios encuentros gracias a la logística de la redacción, pero sin ningún objetivo predeterminado. Nuestra misión del primer día consistirá en localizar todos los stands principales y descubrir los títulos de los nuevos productos. ¡En definitiva, actuar como verdaderos turistas!

12 Horas - Si tuviésemos que definir el C.E.S. con un solo término, utilizaríamos la palabra ¡inmenso! Decidimos comenzar por los pequeños editores que a veces tienen títulos muy interesantes, antes de atacar a los productos de más tradición en el mercado. La metralleta fotográfica comienza a funcionar.



















MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE

MEGADRIVE / HI-TECH



Se trata de un juego de características muy familiares, en el que has de resolver hasta cinco puzzles. Uno o dos jugadores manejarán a Mickey a través de un paisaje y decorados que recuerdan totalmente a una película de dibujos animados, tanto por su aspecto gráfico como por sus sonidos. El conocidísimo ratón se encontrará con Donald, Pluto y demás personajes Disney. El juego es muy simpático y está dirigido a los más pequeños amigos de las consolas.



SKELETON KREW

MEGADRIVE / CORE DESIGN

Una buena vista en isométrica para este "beat them up" en el cual has de encarnar a Spine, Joint o Rib. Son tres miembros del grupo de Hard Core. En total existen 18 zonas de combate y 8 monstruosos "boss" de fin de nivel. Tendrás que atravesar numerosas y desoladas habitaciones, conducir motos, jet-skis, incluso hasta un submarino. Solo o acompañado, debes conseguir llevar a cabo una complicada misión: ¡Cepillarte a todo bicho viviente!





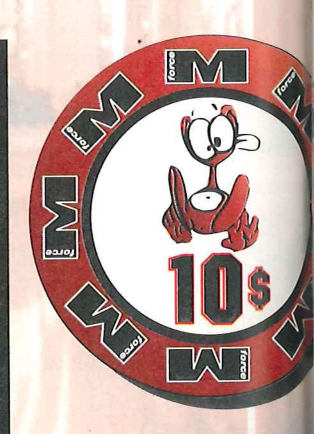


DICK VITALE'S "AWESOME BABY !"

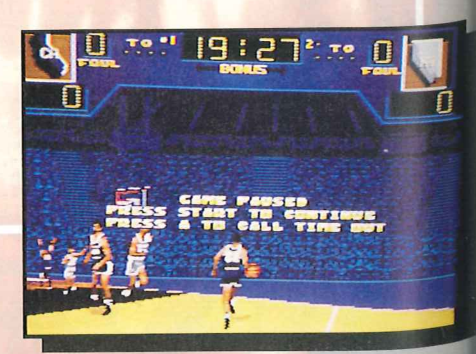
MEGADRIVE / TENGEN

Un simulador de baloncesto con bellas rotaciones y movimientos que se efectuarán sobre cuatro tipos de terrenos distintos y totalmente 3-D. Dick Vitale, célebre jugador americano, nos aconsejará miles de trucos inimaginables y tácticas que podremos adoptar para realizar una súper temporada. Existen varias opciones para los 32 equipos que pueden ser seleccionados para el torneo. ¡Buen juego y muchas canastas!

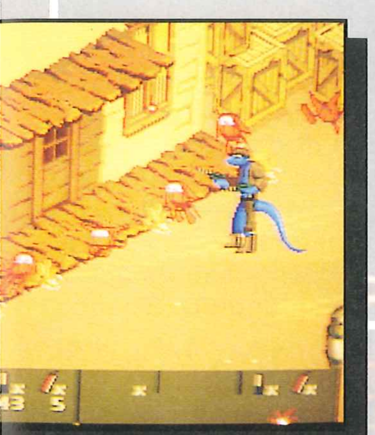








INTERPLANETARY LIZARDS OF THE TEXAS PLAINS
MEGADRIVE / TENGEN






Los héroes de este juego son, aunque te pueda parecer extraño, tres lagartos de un Far-West de un lejano planeta. Van vestidos como auténticos vaqueros, pistola en bandolera o winchester en la mano. La vista algo elevada permite una mejor observación del desarrollo de la acción. Pueden jugar hasta dos personas. La historia comienza en el desierto de Texas, en donde se estrella la nave espacial en la que viajaban. Están previstos 6 niveles durante los cuales, los tres compañeros, Doc, Rattler y Tumbleweed tendrán como único objetivo el poder regresar a casa, aquel lejano planeta perdido entre las estrellas.





EUROPEAN RACERS
MEGA-CD / REVELL CD



Seguro que has soñado más de una vez con conducir tu Lamborghini Countach, Porsche 911 o un Bugatti EB110... Con esta maravilla podrás lanzarte al ataque por las carreteras europeas. ¡Todo el juego está programado con representaciones en 3D alucinantes, y hasta veinte minutos de secuencias animadas! Podrás conducir a toda velocidad por carreteras austríacas, alemanas, de España o de Sicilia.

ANOTHER WORLD
MEGA-CD / INTERPLAY



No hay variaciones respecto a la versión MegaDrive, exceptuando naturalmente la banda sonora que es verdaderamente extraordinaria. El juego retoma la misma aventura vivida por un cierto profesor teletransportado durante un terrible día por culpa de un ciclotrón de su propia invención. La versión de 3DO ya estaba también preparada, con gráficos alucinantes (especialmente las grutas de Lascaux con sus vistas posteriores).



Jueves 6 Enero

16 Horas a 18 Horas - Cuando se cierra el salón tenemos los pies que no aguantan ni un solo minuto más, y el caso es que todavía nos queda casi todo por ver. Antes de comenzar con las grandes casas de software, decidimos saltar de la Megadrive al Mega-CD. Veamos algunas cifras: según Sega, las ventas de la Génesis en Estados Unidos fueron 5 veces mayores a las de su competencia. Lo mismo sucedió con los cartuchos. En cuanto al sistema Mega-CD, Sega está francamente orgullosa de su producto ya que ha conseguido hacerse con el 90% del mercado de CD-ROMs. Durante el 94 se pretenden poner en el mercado unos 150 títulos en este formato, entre los cuales estarán Jurassic Park, Tomcat Alley, y hasta Virtual Racing. Sega acaba de instalarse en Beverly Hills para poder desarrollar más software en estrecha colaboración con Hollywood. Mientras esperamos todos estos nuevos títulos, aquí van las pequeñas maravillas CD que pudimos contemplar en el C.E.S..












C.E.S. Las Vegas

TOP GEAR 2
MEGADRIVE / VIC TOKAI

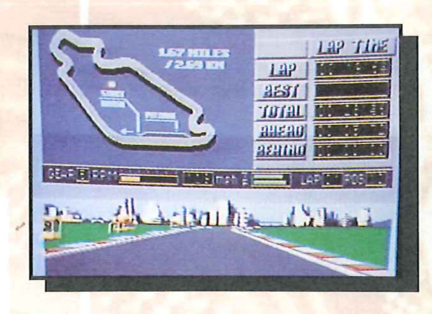
Se trata de una carrera de bólidos al estilo "OutRun". Podrás ponerte a los mandos de un Lamborghini o cualquier otro vehículo de similares características y ponerte a tragar kilómetros sin parar, borracho de velocidad. En una esquina de la pantalla verás el esquema de un circuito que indica la posición de los competidores. Los gráficos están muy logrados con fondos y decorados bastante realistas. ¡Ojo al dato...!



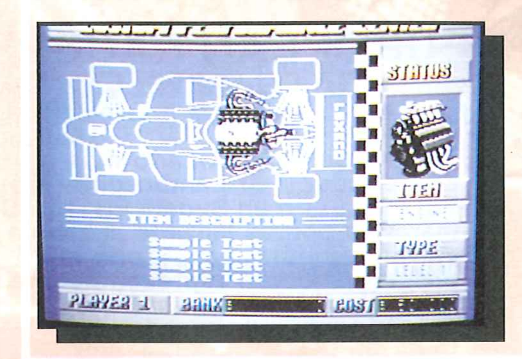




MARIO ANDRETTI'S RACING
MEGADRIVE / ELECTRONIC ARTS



Tras el fútbol, el Rugby, el Basket y el Base-ball, le llegó el turno al automovilismo. ¡Y en el circuito de Indianapolis! Se puede elegir el coche entre tres máquinas distintas: F1, Stock-car, o Sprint-car. Como ya es habitual en este tipo de juegos, existe la posibilidad de jugar simultáneamente con otro amigo. Según los responsables de la compañía, el juego va a tener un futuro espléndido. Bueno, nosotros así lo esperamos.





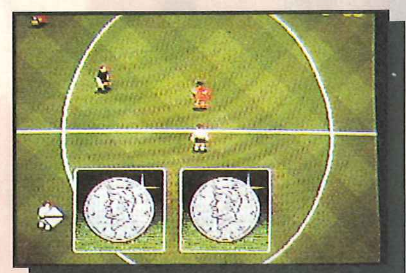
WORLD CUP USA 94
MEGADRIVE / US GOLD

Se pueden seleccionar hasta 24 equipos de fútbol y nueve estadios distintos. Es posible salvar las partidas e incluso ver las jugadas al ralentí... Pero tendremos que esperar a ver más a fondo este nuevo juego de fútbol para poder apreciar la calidad que han conseguido esta vez los programadores. Tiempo al tiempo.

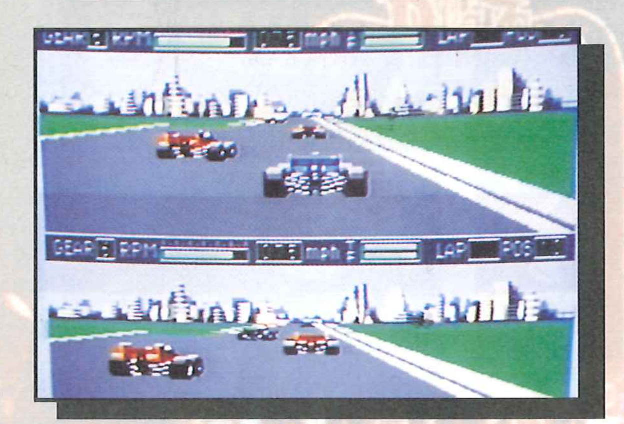






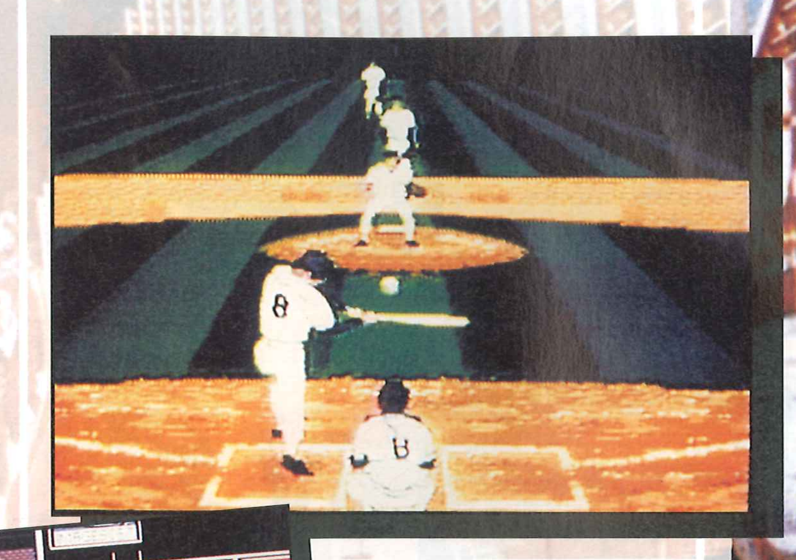




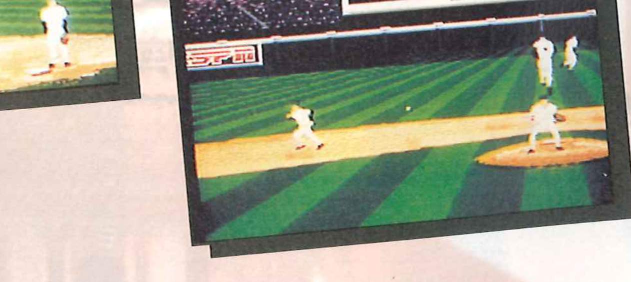


ESPN BASEBALL TONIGHT
MEGADRIVE & MEGA-CD / SONY IMAGESOFT

¡Atención a todos los amantes del base-ball, Sony ha creado ESPN Baseball Tonight! Bueno, que no cunda la decepción pero creo sinceramente que, dado el poco interés nacional por este tipo de deporte, es posible que este juego no llegue a salir nunca en nuestro país. O quizás puede que aparezca algún editor que quiera intentarlo. En cualquier caso, es pronto para saberlo.







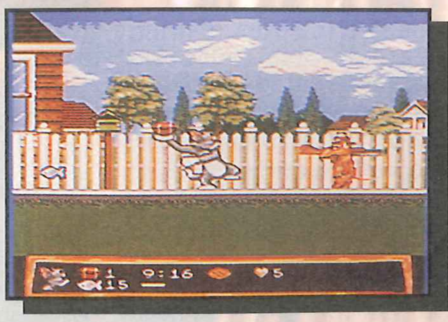
BRUTAL
MEGA-CD / GAMETEK

Se trata de un juego de lucha que viene a suplir el hueco que existe en el mercado hasta que aparezca Mortal Kombat-CD. "Brutal" pone en escena a diversos animales como tigres, panteras u osos, ¡pero muy entrenados en las artes marciales!, que se enfrentarán entre sí utilizando distintos tipos de técnicas. Los comerciales que nos enseñaron la máquina de AT&T (ver páginas anteriores) se entrenaban en este juego que parece ser relativamente divertido.





TOM & JERRY
MEGADRIVE / HI-TECH



Los dos eternos enemigos de los dibujos animados, el gato y el ratón, regresan con una nueva aventura llena de acción. El jugador puede encarnar cualquiera de los dos personajes para ayudar a sus amigos a salir de las situaciones comprometidas. Se trata de un juego de plataformas en el que el escenario está sacado directamente de los

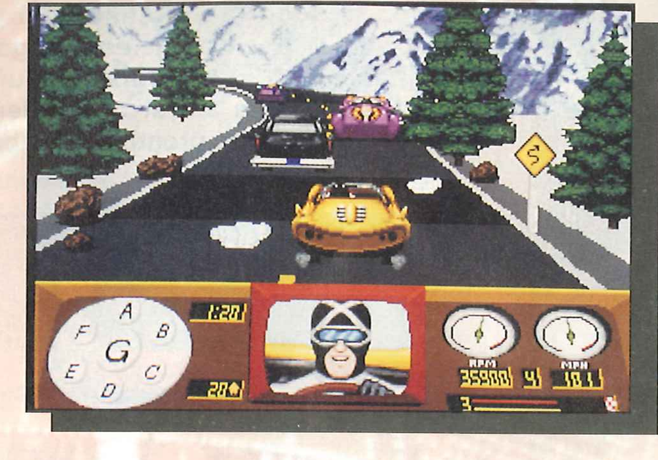


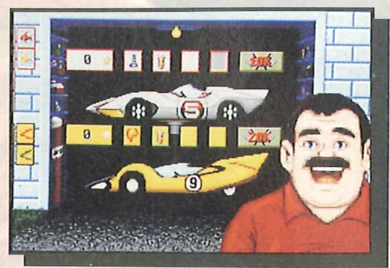


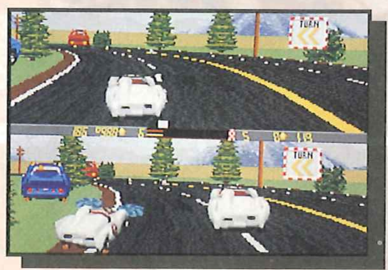


SPEED RACER : THE CHALLENGE OF RACER X
MEGADRIVE / ACCOLADE

Proviene de una serie de dibujos animados americanos que también apareció por estas latitudes hace ya muchos años, y que recientemente ha sido convertida a juego de PC ¿Te acuerdas de Meteoro y su fabuloso Mach 5? ¡Pues este es el famoso Speed Racer! Existen seis circuitos de dificultad creciente, y que han sido obtenidos a partir de la serie de dibujos animados. Podrás jugar contra algún amigo o enfrentarte a los malvados Capitán Terror, Snake Oiler o el guante asesino... ¡Casi nada!







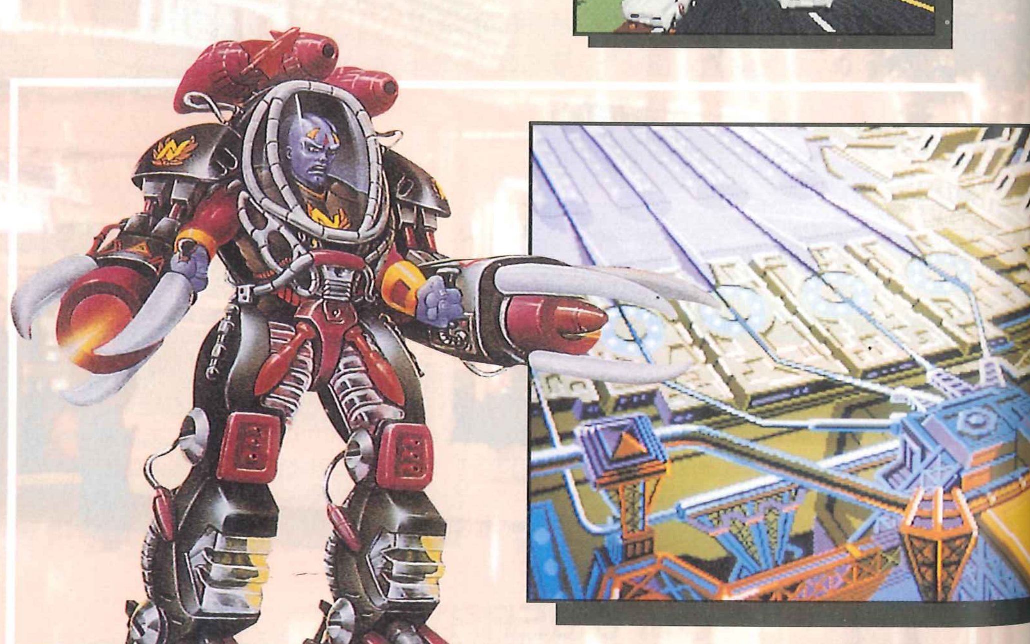
BATTLE CORPS
MEGA-CD / CORE DESIGN

Rotaciones, zooms, y sobre todo, un montón de 3D para este juego de tiro en el que debes dirigir un tanque BAM (Bipedal Attack Machines) súper sofisticado. Dentro de la bestia, deberás contrarrestar los ataques de BioMechanical Incorporated en una de las cuatro lunas decoradas con fabulosos y distintos paisajes. Te esperan más de treinta misiones con esta especie de Thunderhawk terrestre. ¡Pronto llegará!









EXOSQUAD
MEGADRIVE / PLAYMATES

Esta especie de "shoot them up" futurista no es nada común, ya que permite jugar simultáneamente a cuatro amigos en equipos de dos. Cada robot será controlado por dos jugadores. Se puede elegir un "ExoTrooper" de entre los tres robots que ofrece este juego formado por cinco niveles. Los gráficos son del tipo dibujos animados y los planetas tiemblan bajo los golpes de estos gigantes transformables y equipados con armas hiper-potentes. Creemos que la realización es buena y está dotada de una animación fluida. El juego promete bastante...





BUBSY II
MEGADRIVE / ACCOLADE

En esta nueva serie del gatito Bubsy, "Claws Encounters of the Furred King", nuestro querido personaje debe encontrar a sus dos sobrinos gemelos, por lo que tendrá que recorrer cinco niveles de características muy variadas. Desde su país a Egipto encontrará una docena de zonas de bonus de lo más originales y divertidas. Los gráficos están tan cuidados como la banda sonora. ¡Seguramente uno de los mejores juegos de plataformas para este 1994!

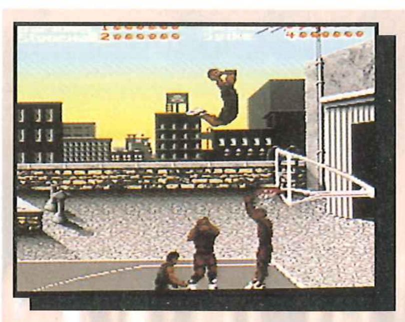


JUGGERNAUTS THE NEW BREED
MEGADRIVE / ACCOLADE

Un juego de golpes bastante particular. Los personajes de la escena han sido dibujados mediante una estación de trabajo de Silicon Graphics, incluyendo todos sus movimientos y golpes especiales. ¡Promete sorprender a más de uno! Existen ocho luchadores repartidos entre dos equipos llamados Matrix Alpha (los super héroes) y el Overlord (los malvados). Todos han sido alterado por transformaciones genéticas lo que les da más potencia y agilidad. Espera a ver el próximo zapping... Seguro que te sorprende.



BARKLEY SHUT UP AND JAM !
MEGADRIVE / ACCOLADE



16 jugadores de barrio se enfrentarán en equipos de 2 contra 2. La cancha puede ser seleccionada entre 6 tipo de pistas callejeras. La vista de perfil permite apreciar el juego mejor y obtener una correcta visión de las jugadas que se deben realizar así como de las tácticas a seguir. ¡Prepárate para tirar canastas sin parar, pero procura no romper los tableros en un exceso de rabia!




Viernes 7 Enero

8 horas 30 minutos - Tras haber pasado una buena parte de la noche perdiendo dólares en una de las mesas de Black Jack del Caesar's, y con los pies un poco más relajados, estamos de nuevo en el salón, listos para una nueva sesión de búsqueda y captura. Por la tarde, a partir de las siete, nos esperan en CAPCOM y durante la mañana tendremos que visitar a tres importantes editoriales. Comenzamos con un desayuno ofrecido por los representantes de Accolade en uno de las salones del "Desert Inn" situado cerca del CES. Durante buena parte de la mañana, los programadores de los mejores títulos de esta compañía, creada hace ya más de nueve años por Alan Miller antiguo fundador de Activision, nos comentan los títulos que quieren lanzar al mercado durante el 94: Bubsy II, Fireteam Rogue, y The Juggernauts. Todo esto sin contar con los juegos de deportes de la nueva división de la compañía "Sport Accolade", que ya dispone de las licencias de juegos con títulos de grandes deportistas como por ejemplo, Jack Nicklaus (golf), Charles Barkley (basket), Brett Hull (hockey) o Pelé (fútbol).























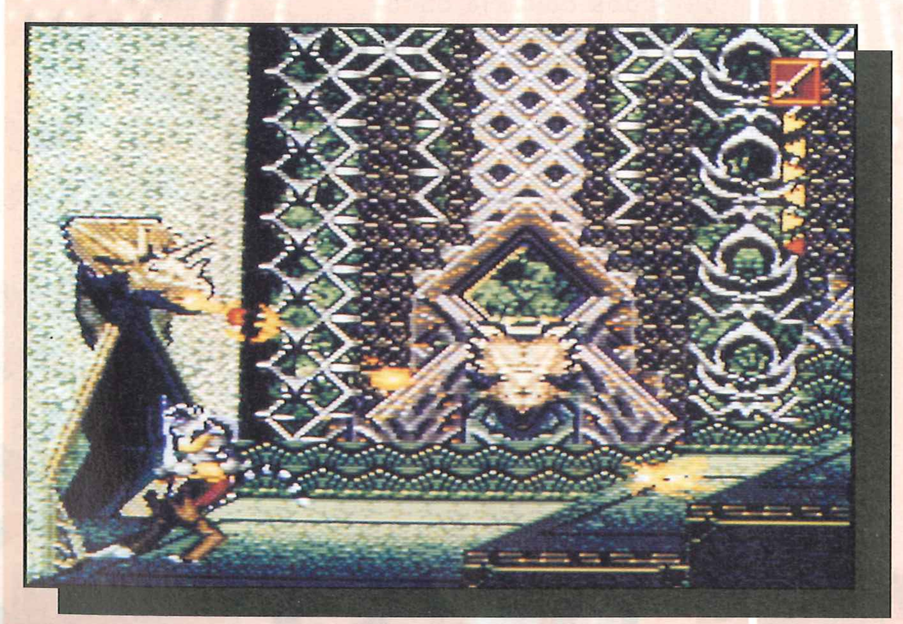


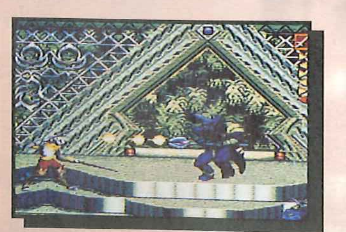
THE JUNGLE BOOK ALIAS LE LIVRE DE LA JUNGLE
MEGADRIVE / VIRGIN

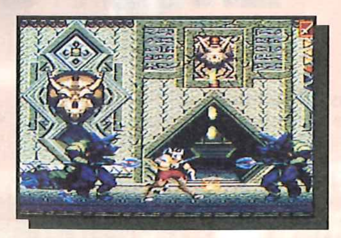
Los gráficos y la banda sonora han sido obtenidos directamente del largometraje de Disney y se han incluido todas sus famosas melodías y agradables dibujos. Lo que realmente es sorprendente es la animación. Aladdin ya recibió los mejores elogios por los logrados movimientos de su protagonista, pero se puede afirmar que la animación de Mowgli es todavía mejor. ¡Es increíblemente bueno! Este juego de plataformas debería estar en la calle durante el próximo verano y en él podremos revivir todas las mejores escenas de la película. ¡Puede ser una pasada!

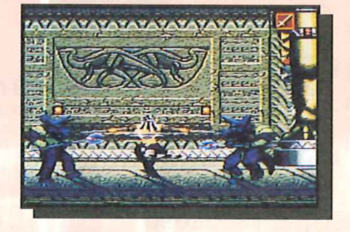
FIRETEAM ROGUE
MEGADRIVE / ACCOLADE

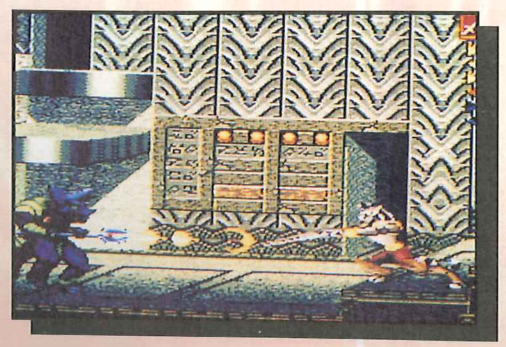
Según los programadores, (ya que nosotros no hemos podido ver más que unas cuantas ilustraciones, aunque eso sí, bastante prometedoras), se trata de un excepcional juego de rol. La aventura se desarrolla en el espacio, en el que un grupo de cuatro valientes y compenetrados compañeros viajarán por los planetas para desafiar, cada uno de ellos en su especialidad, a las fuerzas oscuras de Umbra o lo que es lo mismo, a los enviados del mal.





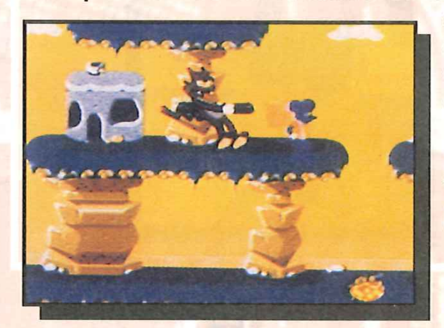






ITCHY & SCRATCHY
MEGADRIVE / ARENA

Una de las series de dibujos animados preferidas en Estados Unidos. Los Simpsons ponen en escena a un gato y un ratón al más puro estilo Tom y Jerry pero en versión "Gore". No pararán de molestarse el uno al otro ni un solo instante, lo cual provocará continuas carcajadas en Bart y en Lisa. ¡Un juego francamente prometedor!



VIRTUAL BART
MEGADRIVE / ACCLAIM

El primer cartucho de 16 MB dedicado al travieso Bart Simpson, el peor de los chavales de Springfield. En el hall del colegio hay una presentación de máquinas muy muy especiales. Acaba de activar una de ellas, que permite crear universos totalmente virtuales. Bart comenzará a viajar por mundos más extraños que la época jurásica o los apocalípticos tiempos de Mad Max. Dependiendo del lugar en el que esté, tomará distintas apariencias físicas. El objetivo del juego consiste en lograr salir victorioso en las múltiples pruebas que se desarrollan en 3D, y poder regresar al mundo real.









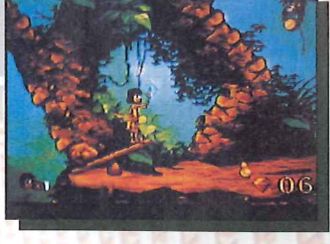












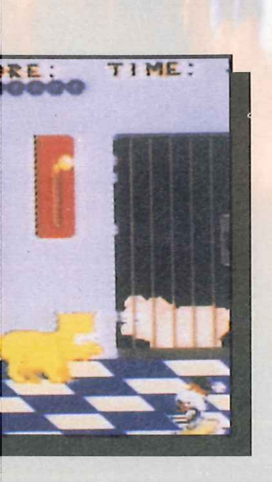


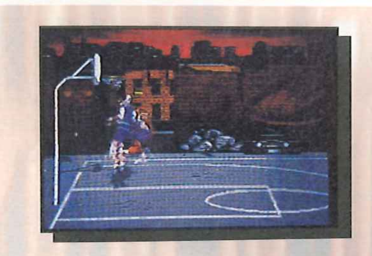
JAMMIT
MEGADRIVE / VIRGIN

¿Conoces el "streetball"? Se trata del famoso basket callejero, con sus propias reglas que a veces difieren bastante de las del baloncesto tradicional. Al comenzar la partida dispones de una selección de tres jugadores y dos tipos distintos de juego: en torneo o uno contra otro. Los protagonistas digitalizados deben engañar al arbitro y ganar el máximo de dólares para poder pegarle una paliza al final del partido. Se trata de un peligroso "Boss" de final de partida. En



los próximos meses veremos más detalles sobre este particular juego de baloncesto...







Viernes 7 Enero

12 Horas - Después del desayuno de Accolade teníamos una cita en el stand de Virgin Interactive Entretainment. ¡Menuda cantidad de novedades! Comencemos por las que no hemos podido ver: Another World Part II, Heart of the Alien para Mega-CD, en el cual el jugador encarna al Buddy del primer episodio, Disney's the Lion King para Megadrive y siempre en estrecha colaboración con los estudios de mismo nombre, y cuya película debe comenzar a proyectarse en EEUU durante el próximo agosto, y un probable Seventh Guest para la Mega-CD, producto originalmente para PC con todas las imágenes completamente digitalizadas y en Full Motion.

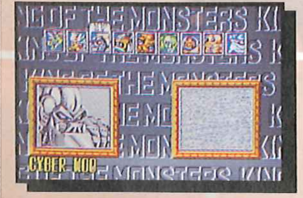
15 Horas - Ultima cita en Acclaim, con el presidente para Europa Rod Cousens. Muchísimos juegos en preparación, entre los que destaca Mortal Kombat 2 previsto para el próximo 13 de septiembre, o la super promoción que recibirá NBA Jam. El editor ha puesto a punto una nueva técnica de captura de video que permite obtener una mejor definición de imagen para todos los juegos. En el CD de Alien Trilogy se ha llegado a introducir algunas secuencias de la película, totalmente recreadas mediante imágenes de síntesis. ¡Esperemos que la futura Saturn nos ofrezca un espectáculo tan espectacular como éste! Pero todo esto no debe hacernos olvidar los nuevos títulos del salón como Itchy & Scratchy o Virtual Bart para MegaDrive.



KING OF THE MONSTERS 2
MEGADRIVE / TAKARA

En esta nueva adaptación del programa de SNK, un grupo de peligrosos alienígenas han invadido el planeta con un solo objetivo: su total destrucción. Afortunadamente, Godzilla & Cie pueden intervenir con su arsenal de bombas y golpetazos. Hay nueve monstruos gigantes para nueve niveles distintos programados en un cartucho de 16 Mb. ¡Los ataques especiales son alucinantes!







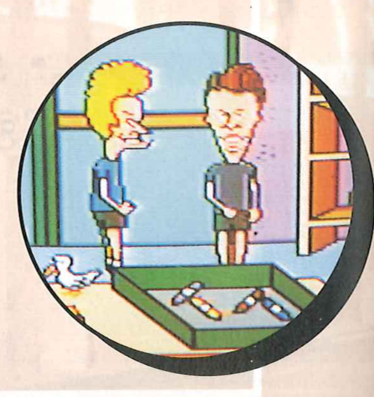


BEAVIS & BUTTHEAD
MEGADRIVE / VIACOM

Aparecieron hace poco en las pantallas de la cadena MTV. Los personajes están a medio camino entre los Simpson y los Ren & Stimpy. Beavis y Butthead (literalmente "cabeza de culo") representan a un par de adolescentes típicamente americanos. Sus risitas son estúpidas, y sus reacciones están a veces fuera de lugar. La versión que probamos se aproxima a la que finalmente saldrá al mercado, aunque todavía no es la definitiva. Esperemos a ver un poco más.

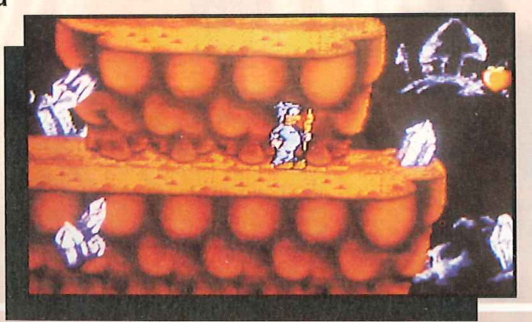


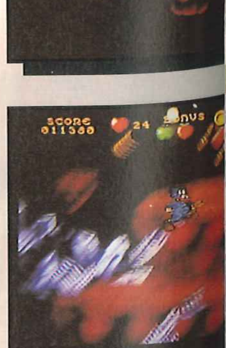




SNOW WHITE IN HAPPILY EVER AFTER
MEGADRIVE / ASC

Este juego retoma el argumento de Blanca Nieves y los siete enanitos, tan querido por Disney, y aunque no se haya realizado ninguna segunda parte de la historia, este cartucho imagina lo que podría ser una posible continuación. El jugador deberá atravesar un bosque encantado, una serie de rápidos desbordados con agua helada y cavernas de cristal, hasta llegar al castillo del malvado y siniestro enemigo. Se trata de un juego de plataformas puro y duro. Los gráficos parecen curiosos. Ya veremos...







BEAUTY AND THE BEAST

MEGADRIVE / SUNSOFT

Debido al gran éxito que ha tenido la película de los estudios Disney, el juego de La Bella y la Bestia aparece ahora para MegaDrive. Se trata de una aventura de plataformas en el que el jugador toma los papeles de monstruo que. como ya sabemos, en el fondo no es tan mala persona. ¡Los gráficos son absolutamente buenos, y el sonido ha sido obtenido directamente de la banda sonora de la película! Esperamos el Zapping con impaciencia.



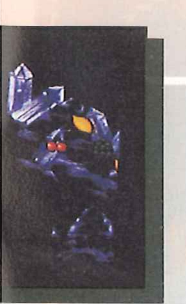


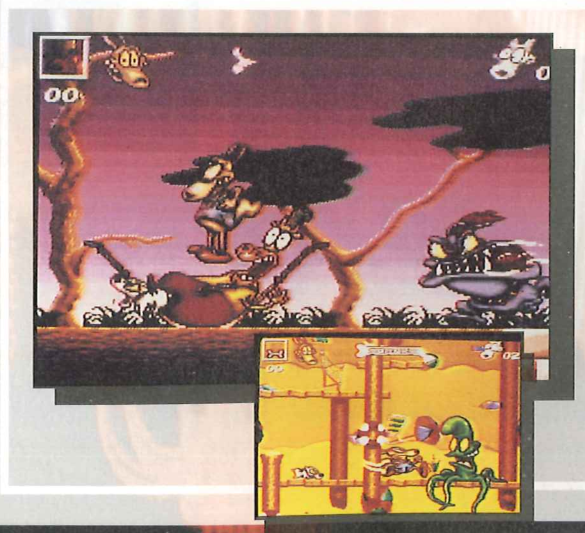




ROCKO'S MODERN LIFE : SPUNKY'S DANGEROUS DAY

MEGADRIVE / VIACOM





Se trata de un juego de la línea "Krusty's Super Fun House", en el que Rocko, el simpático canguro, debe realizar una serie de aventuras, acompañado por su simpático perrito. Los personajes provienen de unos dibujos animados muy de moda en Estados Unidos. El jugador debe encontrar la salida a través de varios niveles, durante los cuales encontrará diversos obstáculos bloqueando el camino. Los ruidos y sonidos son bastante divertidos. Lo más destacable de este juego radica en la necesidad de reflexión necesaria para conseguir superar determinados obstáculos.



















MARKO'S MAGIC SOCCER
MEGADRIVE / DOMARK

En este original juego de plataformas y aventuras nuestro héroe se desplazará con su balón de fútbol y se quitará a los enemigos de encima a balonazo limpio. Los gráficos están muy próximos a los dibujos animados, llenos de colorido y plagados de detalles increíblemente graciosos. ¡Te partirás de risa cuando veas los polis vestidos al estilo inglés, con cara de locos y persiguiéndote con sus triciclos de carreras! Incluso hay transeúntes hambrientos que al menor descuido se comen tu balón de fútbol de un par de bocados.









MAGICAL QUEST
MEGADRIVE / CAPCOM

Se trata de una versión muy esperada del conocidísimo éxito de Super Nintendo, en la que el jugador encarna el papel de Mickey frente al malvado Pat Hibulaire, que ha secuestrado a los pequeños amigos del ratoncito de Disney. ¡Ha sido complicado obtener estas fotografías... pero aquí están al fin las imágenes de este divertido juego! Esperemos que CALCOM, el editor, se muestre más flexible en próximas ocasiones.







STAR TREK : DEEP SPACE NINE
MEGADRIVE / PLAYMATES

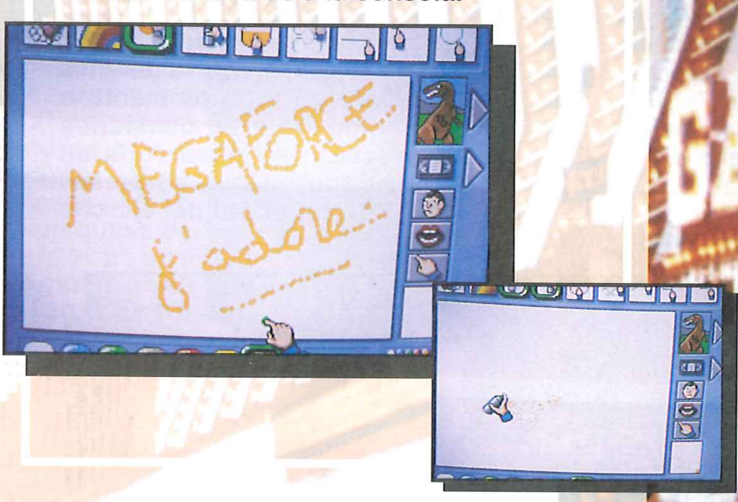


La presentación de este nuevo Star Trek para las consolas 3DO o nuestra querida MegaDrive ha levantado una gran espectación y revuelo. Un actor de la serie se había desplazado especialmente para dedicar este juego desde el stand de Spectrum Holobyte, realizador del juego para la máquina de Panasonic. Esta nueva revisión parece estar muy lograda en su versión para los 16 bits de Sega. En ella te encontrarás con el oficial Odo y con todo un grupo de alienígenas de aspectos estrafalarios (propios del ambiente de la serie). En definitiva una gran aventura intergaláctica en la que muy posiblemente todos los misterios del espacio estén al alcance de tu mando.



MY PAINT
MEGA-CD / SADDLEBACK

Está dirigido a todos los lectores de espíritu creativo que quieran utilizar la imaginación y las prestaciones que puede llegar a ofrecer una consola. Sin lápiz ni papel, podrás descubrir el talento que llevas dentro. El programa tiene muchísimas posibilidades gráficas y un sin fin de opciones gracias a la capacidad del CD. Para poder afinar más el trazo es necesario, aunque no indispensable, la instalación de un ratón conectado a la consola.





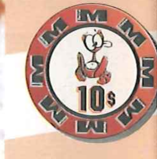
JOE & MAC
MEGADRIVE / TAKARA



Los Ninja de las cavernas acaban de llegar al mundo MegaDrive. Sus nenas acaban de ser secuestradas por los violentos hombres de Neandertal. Armados con afiladísimas hachas de piedra, parten en busca de sus compañeras, luchando contra viento y marea, y desafiando a los problemas e inclemencias del mundo prehistórico. No hay nada que les asuste, ni siquiera el peligroso y característico tyranosuarus de la época. ¡El desafío está servido!







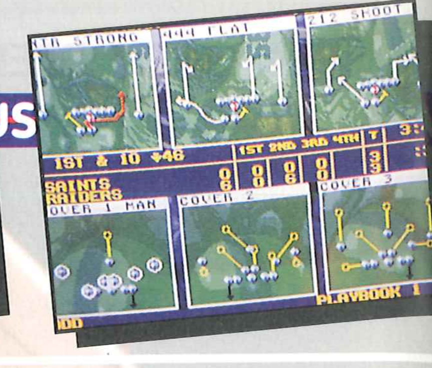








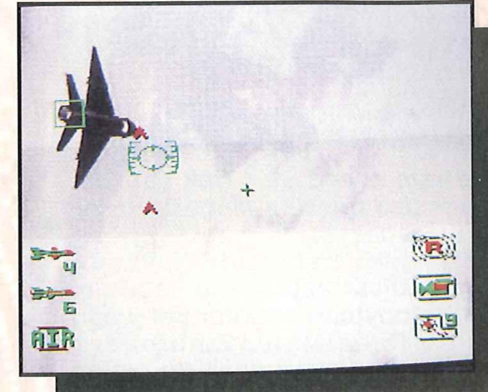
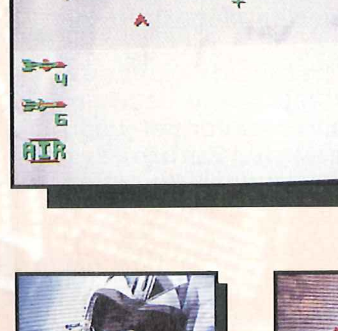




TOMCAT ALLEY

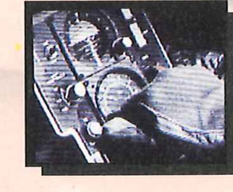
MEGA-CD / SEGA

Se trata del primer simulador de vuelo que utiliza filmaciones de secuencias de vuelo de aviones de combate. El jugador se pone a los mandos del fabuloso caza-bombardero F14 X Tomcat y actuará como un oficial responsable de la defensa del espacio aéreo. Permanecerá atento en todo momento a las ordenes del equipo de tierra, compuesto en ocasiones por verdaderos actores. Toda la acción se desarrolla en tiempo real, y existen siete misiones con buenas sorpresas en las cuales te enfrentarás a Alexi Povich, piloto del ejercito aéreo ruso.












EL STAND DE

NFL'S GREATEST
MEGA-CD / SEGA

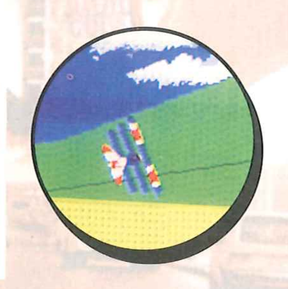
Juego de Rugby con numerosas secuencias animadas filmadas directamente de los mejores partidos de la temporada pasada. El o los jugadores apreciarán la vista ligeramente desde arriba que permite observar la acción con mucho detalle. Muchos zooms y la posibilidad de elegir entre decenas de estrategias distintas. ¿Perspectivas de nuevos aficionados a este deporte? ¡Por qué no!



RACING ACE
MEGA-CD / SEGA

Bellos combates aéreos en 3D con aviones de antes de la segunda guerra mundial. Desde tu cockpit podrás apreciar paisajes más verdes que los del país vasco. Se puede cambiar la vista del juego como lo hace por ejemplo Virtua Racing. En cualquier caso nos morimos de ganas por probar este nuevo "juguetito".





SUB-TERRANIA
MEGADRIVE / SEGA

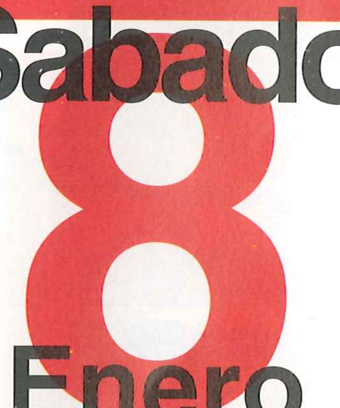
Una increíble cantidad de combates con gráficos verdaderamente futuristas. El juego se desarrolla en las entrañas de una mina infectada de alienígenas. La acción ocurre en un alejado planeta cuya superficie está más perforada que un queso de gruyere debido a sus numerosas explotaciones mineras. El jugador no tiene más que una sola misión: ¡Salvar su propio pellejo el máximo tiempo posible!



KAWASAKI SUPERBIKES
GAME GEAR / SEGA

¿125, 250 ó 500 cm3 ? ¿Te gusta la competición y el mundo de las dos ruedas? Pues ya es posible hacer carreras con la GG. Este juego reúne todas las grandes carreras del campeonato del mundo. Pero déjame darte un consejo: ¡El mono de cuero es muy aconsejable si ruedas a más de 230 kilómetros por hora!





9 Horas - La maratón está tocando a su fin. No hubiéramos podido aguantar ni un solo día más. Estamos destrozados. Acabamos de pasar una agradable velada con la gente de CAPCOM. Pocas cosas nuevas a parte del Magical Quest para la MegaDrive. Después de meternos un desayuno alucinante entre pecho y espalda, huevos, bacon , queso, tortitas con nata, pastelitos, todo tipo de frutas, chocolate caliente, zumo de naranja fresquito... y con el estómago algo pesado, nos dirigimos directamente al stand de Sega en cuya entrada hay un Sonic gigante. Estamos a punto de ponernos al volante del Virtual Formula, pero aguantamos la tentación en vista del trabajo que tenemos todavía que realizar. Debemos comenzar por el Mega-CD, ya que sabemos que Sega ha vendido más de un millón de máquinas y unos tres millones de discos durante el pasado 93. Seguidamente llegarán las novedades para MegaDrive y la Game gear (4 millones de unidades compradas durante el 93 en EE.UU., o lo que es lo mismo, el 57% del parque de consolas de estas características ¡Más que la Game Boy!).

SEGA



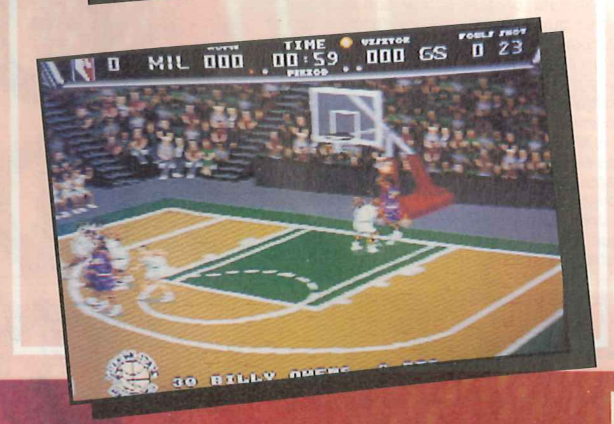


NBA ACTION '94
MEGADRIVE / SEGA

El penúltimo juego de baloncesto que vimos en el CES tiene como estrella a Marv Albert, célebre comentarista deportivo de la NBC televisión, además de 27 equipos y la posibilidad de lanzar de 14 maneras distintas, independientemente de los cuatro tipos de juego que pueden ser seleccionados: exhibición, all star game, playoffs y temporada. Se trata de un cartucho de 16 Mbytes.







WORLD SERIES BASEBALL
MEGADRIVE / SEGA



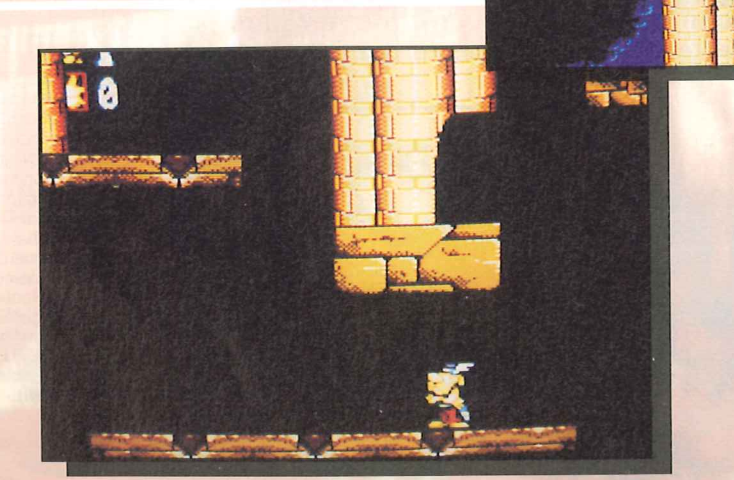
Ya hemos comentado hace un pocas páginas el problema que sufre este tipo de deporte en nuestro país. A pesar de ello, Sega piensa sacar un juego al mercado al haber obtenido el apoyo de la Mayor League Baseball y de la Baseball Association. El juego tiene una treintena de equipos con todas las estrellas de la pasada temporada, o lo que es lo mismo más de 700 jugadores de la mejor categoría. ¡Afortunadamente el juego tiene posibilidad de salvar la partida!



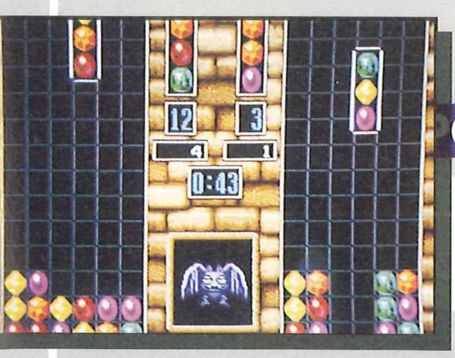


ASTERIX AND THE GREAT RESCUE
GAME GEAR / SEGA

Una nueva aventura de Asterix para la pequeña de Sega. Tendrá 6 niveles separados en 50 subniveles. Asterix deberá deshacerse de los romanos ayudado por Obelix, su compañero de siempre. Debe salvar a sus amigos secuestrados por los generales del Caesar. ¡Será un buen juego de plataformas!

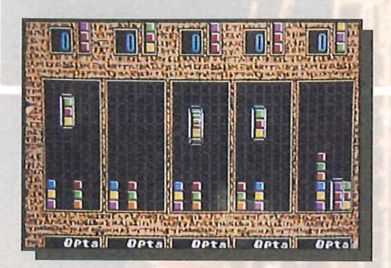






COLUMNS III
MEGADRIVE / SEGA

Uno de los juegos más antiguos de Sega. El principio es manejo es sumamente sencillo pero no por ello deja de ser muy divertido. Se trata de alinear bloques de forma horizontal, vertical o diagonal. ¡En esta versión es posible jugar solo o hasta con cinco amigos simultáneamente! Menuda locura...





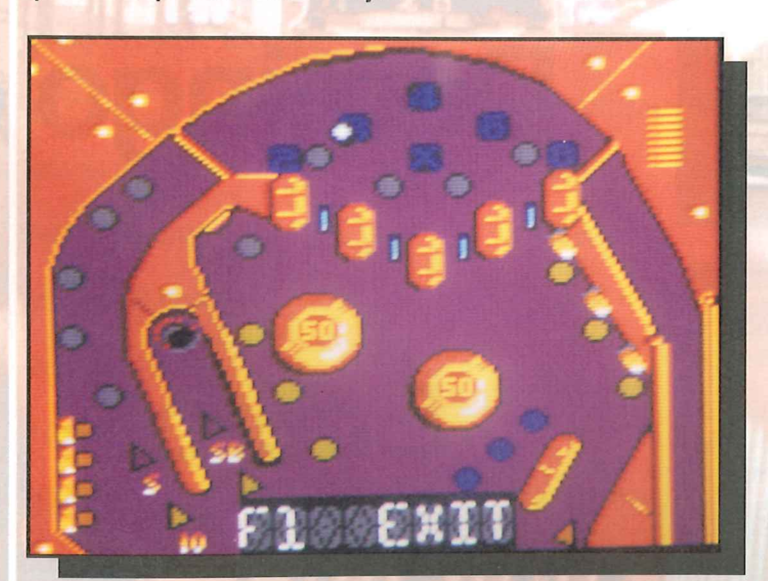
SCRATCH GOLF
GAME GEAR / SEGA

Está en la linea del PGA. Tiene pinta de ser apasionante para los no iniciados y también para los más aficionados. Sin embargo, en este nuevo juego de golf podemos disfrutar de las vistas aéreas que realzan los bellos relieves del campo. El excelente contraste de colores permite jugar con claridad y precisión. Las pruebas son muy variadas.



PINBALL WIZARD
GAME GEAR / DOMARK

¡Por fin un juego de Flipper para la GG! Hay varios tableros distintos, pero todos muy divertidos. Se pueden hacer torneos entre varios amigos jugando uno tras otro. La inercia de la bola es correcta y contribuye al realismo del pinball. Estará disponible a partir del próximo mes de julio.





Sabado 8 Enero

17 Horas - Sólo falta una hora para que finalice la feria. Decidimos dar por cerrada nuestra visita. Hacemos un rápido y positivo balance de nuestra labor periodística. Es una lástima que sólo haya una feria al año exceptuando la de Chicago. Las maletas pesan como muertos debido a la cantidad de papeles que llevamos a la redacción. De vuelta al hotel hacemos unas últimas compras de camisetas y demás regalitos para los amigos. Mañana por la mañana saldremos camino a casa y tardaremos casi un día en llegar ya que el vuelo dura 12 horas más 9 de diferencia debido al cambio de horario. ¡Menudo viajecito!

















NBA BASKETBALL
GAME GEAR / SEGA

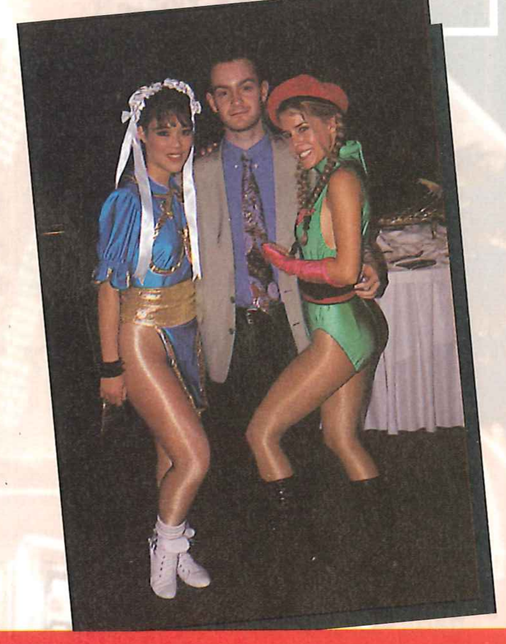


El último juego de baloncesto presentado durante esta feria. Acabo de terminar el test del NBA Jam para esta misma consola y francamente, esto de probar muchos juegos de Basket Americano me está empezando a afectar seriamente al coco... La vista es algo elevada y se puede escoger el equipo entre unos treinta disponibles, con jugadores profesionales. Vamos, nada nuevo...

SHADOWRUN
MEGADRIVE / SEGA

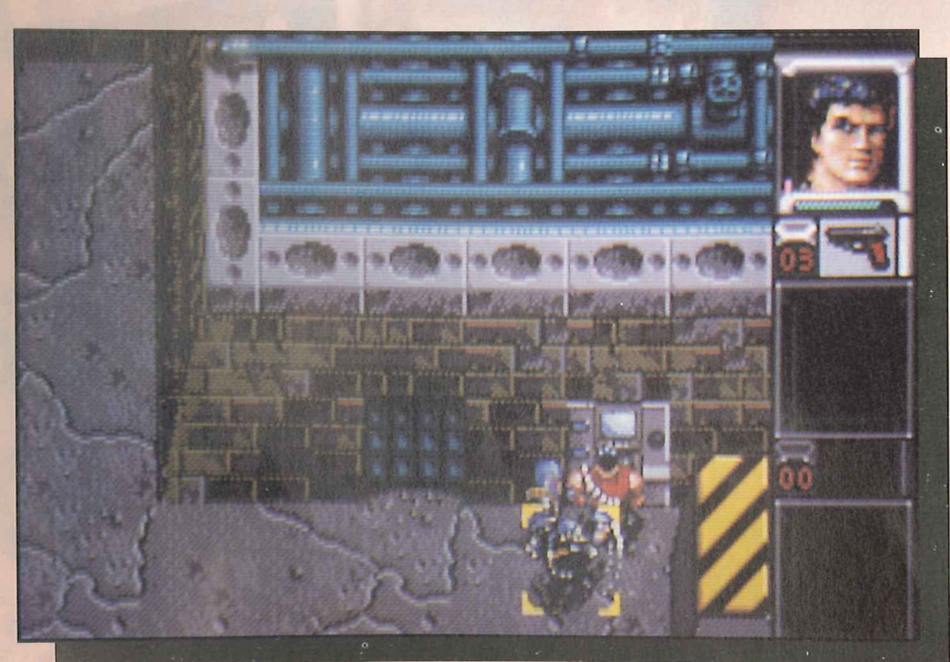
Preparate para entrar en el universo de Shadowrun ("La sombra escapadiza"). Estamos en el año 2053 y visitaremos tres mundos distintos y en 3-D, desde la jungla urbana de Seattle, hasta un lejano planeta del sistema solar. El jugador puede formar un equipo de 10 Shadowrunners que podrá ir comprando a medida que transcurra la acción. El escenario está muy cuidado. ¡Prepárate para pasar largas horas de stress ante la pantalla de tu consola a partir del próximo verano!











Domingo 9 Enero

15 Horas - estoy confortablemente instalado a bordo de un Boeing 767 y al lado de uno de los responsables de otra revista de video-juegos. Ha llegado la hora de hacer el balance definitivo. Dentro de unas horas aterrizaremos (¡Nos han dicho que llueve!). Me llegan a la cabeza algunas imágenes de la feria, como la de la bella azafata del stand de Data East, vestida de esa forma tan extremadamente sexy -¡había una cierta inquietud en el ambiente!-, o la de las bellas Chun-Li y Kami, las dos increíbles heroínas de "Super Street Fighter" que estuvieron con nosotros el día de la velada con CAPCOM. Mi único consuelo está en la bolsa que llevo entre mis pies con más de 20 rollos de película.













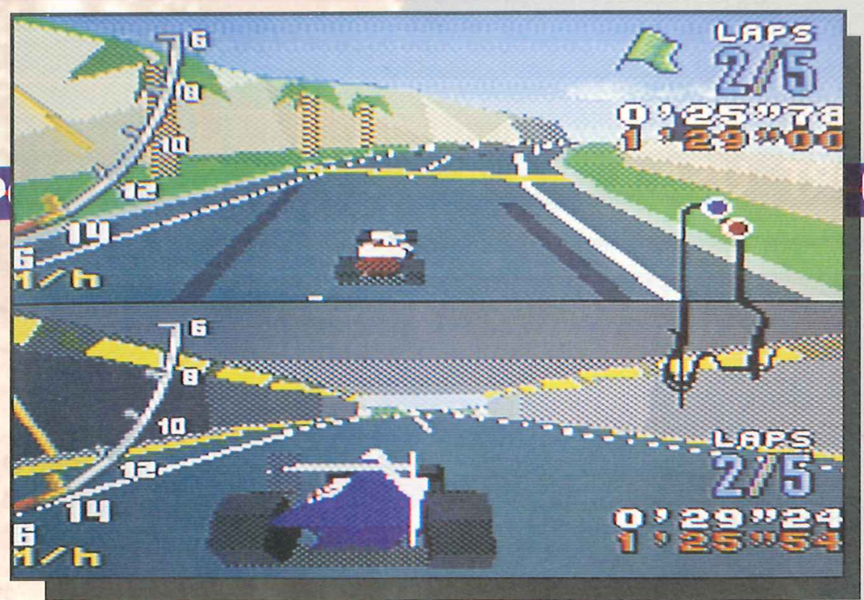


LISTA DE JUEGOS CITADOS EN NUESTRO REPORTAGE

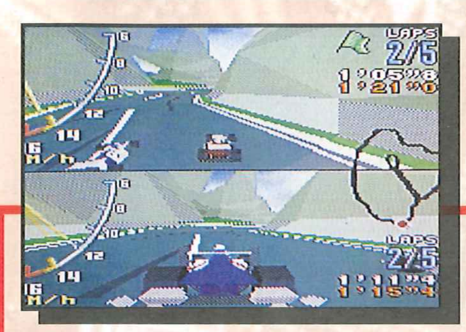
TITULO DEL JUEGO	EDITOR	CONSOLA	GENERO
ANOTHER WORLD	INTERPLAY	MEGA-CD	AVENTURA
ASTÉRIX & THE GREAT RESCUE	SEGA	GAME GEAR	PLATAFORMA
BARKLEY	ACCOLADE	MEGADRIVE	DEPORTES
BATTLE CORPS	CORE DESIGN	MEGA-CD	ACCION
BEAUTY AND THE BEAST	SUNSOFT	MEGADRIVE	PLATAFORMA
BEAVIS & BUTTHEAD	VIACOM	MEGADRIVE	AVENTURA
BRUTAL	GAMETEK	MEGA-CD	LUCHA
BUBSY II	ACCOLADE	MEGADRIVE	PLATAFORMA
COLUMNS III	SEGA	MEGADRIVE	REFLEXION
DICK VITALE'S	TENGEN	MEGADRIVE	DEPORTES
ESPN BASEBALL	SONY	MD &MCD	DEPORTES
EUROPEAN RACERS	REVELL CD	MEGA-CD	DEPORTES
EXOSQUAD	PLAYMATES	MEGADRIVE	ACCION
FATAL FURY 2	TAKARA	MEGADRIVE	LUCHA
FIRETEAM ROGUE	ACCOLADE	MEGADRIVE	AVENTURA
HIGH SEAS HAVOC	DATA EAST	MEGADRIVE	PLATAFORMA
INTERPLANETARY LIZARDS	TENGEN	MEGADRIVE	ACCION
ITCHY & SCRATCHY	ACCLAIM	MEGADRIVE	PLATAFORMA
JAMMIT	VIRGIN	MEGADRIVE	DEPORTES
JOE & MAC	TAKARA	MEGADRIVE	PLATAFORMA
JUGGERNAUTS	ACCOLADE	MEGADRIVE	LUCHA
KAWASAKI SUPERBIKES	SEGA	GAME GEAR	DEPORTES
KING OF THE MONSTERS 2	TAKARA	MEGADRIVE	LUCHA
MAGICAL QUEST	CAPCOM	MEGADRIVE	PLATAFORMA
MARIO ANDRETTI	ELECTRONIC ARTS	MEGADRIVE	DEPORTES
MARKO'S MAGIC SOCCER	DOMARK	MEGADRIVE	AVENTURA
MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE	HI-TECH	MEGADRIVE	REFLEXION
MY PAINT	SADDLEBACK GRAPHICS	MEGA-CD	REFLEXION
NBA ACCION '94	SEGA	MEGADRIVE	DEPORTES
NBA BASKETBALL	SEGA	GAME GEAR	DEPORTES
NFL'S GREATEST	SEGA	MEGA-CD	DEPORTES
PINBALL WIZARD	SEGA	GAME GEAR	ACCION
RACING ACE	SEGA	MEGA-CD	ACCION
RISE OF THE ROBOTS	ABSOLUTE	MD & MCD	LUCHA
ROCKO'S MODERN LIFE	VIACOM	MEGADRIVE	REFLEXION
SCRATCH GOLF	SEGA	GAME GEAR	DEPORTES
SHADOWRUN	SEGA	MEGADRIVE	AVENTURA
SKELETON KREW	CORE DESIGN	MEGADRIVE	ACCION
SNOW WHITE	ASC	MEGADRIVE	PLATAFORMA
SPEED RACER	ACCOLADE	MEGADRIVE	ACCION
STAR TREK	PLAYMATES	MEGADRIVE	AVENTURA
SUB-TERRANIA	SEGA	MEGADRIVE	ACCION
THE JUNGLE BOOK	VIRGIN	MEGADRIVE	PLATAFORMA
TOMCAT ALLEY	SEGA	MEGA-CD	ACCION
TOM & JERRY	HI-TECH	MEGADRIVE	PLATAFORMA
TOP GEAR 2	VIC TOKAI	MEGADRIVE	DEPORTES
VIRTUAL BART	ACCLAIM	MEGADRIVE	PLATAFORMA
WORLD CUP USA '94	US GOLD	MEGADRIVE	DEPORTES
WORLD HEROES	SUNSOFT	MEGADRIVE	LUCHA
WORLD SERIES BASEBALL	SEGA	MEGADRIVE	DEPORTES



REP



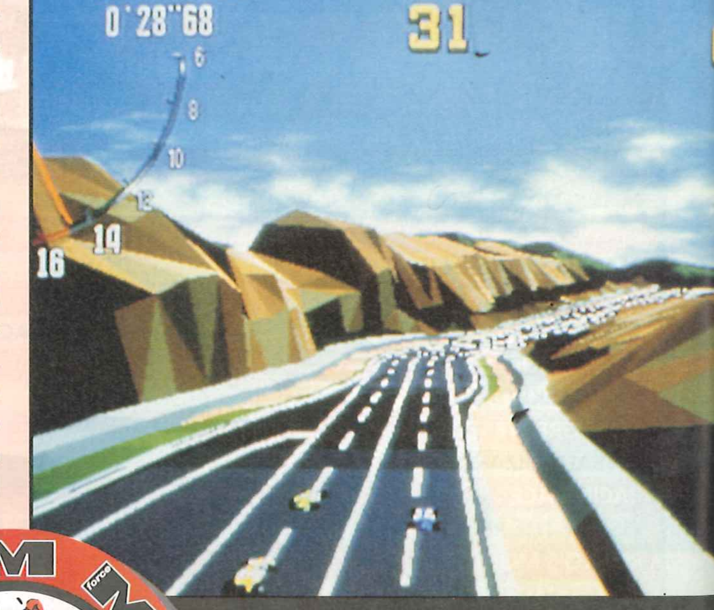
¿Qué se puede pensar de este C.E.S.? ¿Qué conclusiones se pueden sacar? ¿Nos permitirá el oráculo llegar a predecir el futuro en materia de video-juegos? En lo que a mí respecta estuve sorprendido y decepcionado a la vez. Las razones te las voy a contar en estos párrafos con los que espero que puedas llegar a tus propias conclusiones...



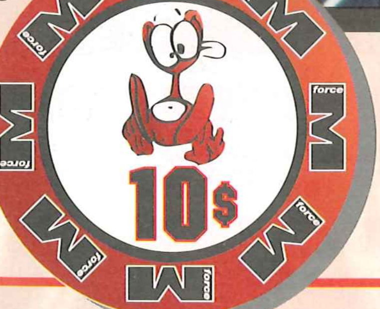


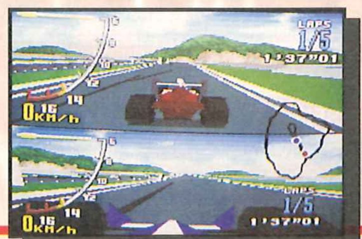
EL PREMIO "GORDO"

Lo que más nos ha impresionado de todo el C.E.S. ha sido un juego para MegaDrive revolucionario por su circuitería, ya que el propio cartucho lleva integrado el llamado SVP o Sega Virtua Processor, que es totalmente equivalente a un DSP. ¡No lo dudes, se trata de Virtua Racing! La carrera de F1 más realista de todas las que conocemos. El afortunado poseedor de este cartucho recibirá las mismas sensaciones que produce el juego de arcade. Veamos algunas cifras: 16 Mb que permiten escoger entre tres circuitos y cuatro vistas distintas, todas en 3-D. La representación gráfica se efectúa a base de polígonos que entregan una impresionante sensación de velocidad. ¡Casi se llega a sentir la sensación de inercia en las curvas de máxima aceleración del circuito! Incluso es posible jugar simultáneamente con otro amigo. Fíjate bien en estas fotos mientras esperamos hasta el próximo mes de junio, fecha de salida al mercado de esta pequeña maravilla. Nos hubiera gustado jugar más detenidamente y poder hacer un buen preview lleno de fotos por todas partes, pero no había tiempo en el viaje. ¡Una verdadera lástima! Todavía hay más. Existen rumores de la posibilidad de poder conectar el volante que sale en la foto con este cartucho, lo cual haría el juego todavía mas realista. Sega ni afirma ni desmiente, en cualquier caso podremos decirte bastante más en un par de meses. Por el contrario una cosa sí que es segura : el precio de venta del cartucho estará entorno a los 100 dólares en EEUU, o sea, unas 10.000 pesetas. ¿Cantidad justificada? Pues personalmente no lo creo, pero en fin, ya tendremos más noticias en poco tiempo. ¡Te mantendremos al tanto!



10$









EL "GORDO"

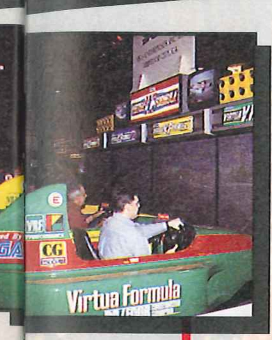
LA CALABAZA

0$

Pero también ha habido alguna pequeña decepción, y esta vez ha tenido su origen en Konami, cuyo stand esperábamos ver lleno de novedades. Sin embargo no hubo tal surtido de sorpresas, exceptuando el juego de Baloncesto Double Dribble el cual, por otro lado, no aporta nada nuevo a esta categoría de juegos. A pesar de lo que se decía "el 94 estará lleno de novedades", no hemos descubierto ninguna gran sorpresa en su bonito stand. Lo mismo ha ocurrido con Super Nintendo. En definitiva, quizás hubo una pequeña falta de originalidad y no hubo desde luego una avalancha de verdaderas novedades. Eso sí, juegos había muchos, pero pocos eran impresionantes... De hecho, muchos de los visitantes se han visto más impresionados por los gigantescos hoteles de Las Vegas que por la feria que ha albergado. ¡Esperemos que de una vez por todas se produzca la presentación de la Saturn! ¡Aaaaah, qué ganas tengo de probar los juegos para la Saturn!

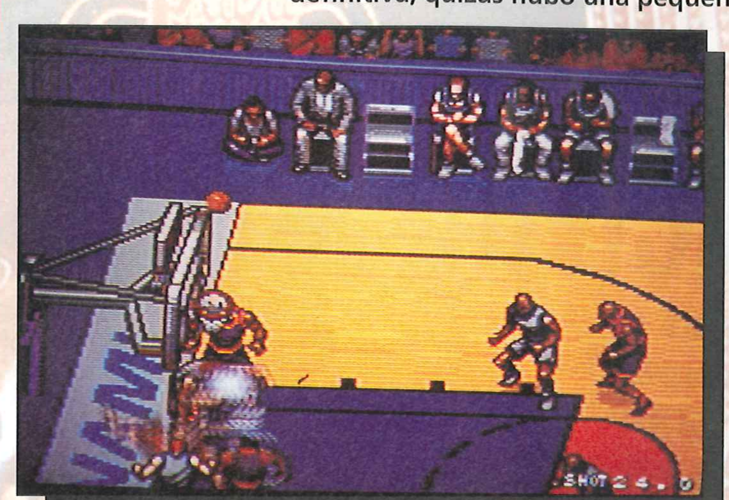


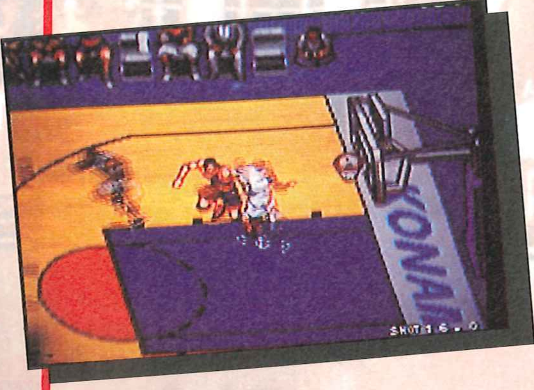
















REPORTAJE REALIZADO POR BENJI

Y LA CALABAZA



¡¡¡ES MEGA FACIL!!!



Lee atentamente las preguntas que hay a continuación. Cuando sepas las respuestas llama a la LINEA DIRECTA de MEGAFORCE y participarás en el sorteo de diez cartuchos de SONIC 3:

1ª PREG.

¿Qué cartuchos acaba de traer Acclaim a España?
- a- NBA Total
- b- NBA JAM
- c- Terminador 2

2ª PREG.

El protagonista de Zool es en realidad una...
- a- Tortuga ninja
- b- Cigarra
- c- Hormiga ninja

3ª PREG.

¿Qué nombre tiene la consola de 32 bits?
- a- Saturn
- b- MultiSega
- c- Uranium

906 380 009

BASES PARA CONCURSAR

- MEGAFORCE sorteará este mes 10 juegos de Sonic 3.
- Las preguntas deberán responderse correctamente.
- Quienes deseen participar en el sorteo no tienen más que llamar al 906 380 009 y responder correctamente a las preguntas y dejar su nombre, dirección y teléfono, así como responder a las preguntas que se le planteen.
- La recepción de llamadas comienza el 1 de marzo y termina el 31 de marzo a las 12 de la noche.
- Los ganadores del concurso se obtendrán aleatoriamente de entre todas las llamadas cuya respuesta sea correcta.
- El coste de la llamada, cuya duración no superará los 3 minutos, corresponde a las tarifas oficiales que aplica Telefónica a este tipo de llamadas.
- El coste máximo de esta llamada será de 192 pesetas en horario diurno y de 132 pesetas en horario nocturno y fines de semana.
- Estos precios son válidos para todo el territorio nacional.
- Cualquier amigo que nos llame para participar en el concurso que tenga menos de 14 años, deberá tener la autorización expresa de sus padres. Se confirmará telefónicamente el listado de ganadores.



GUNSTAR HEROES

2° PARTE

La paz reinaba en el planeta Gunstar cuando volvió a reaparecer la horrible amenaza, olvidada desde hacía ya tanto tiempo. El Coronel Red, eterno enemigo de tu padre White Gunstar, ha vuelto con sus mortíferas legiones para aniquilar a cualquier ser vivo, y volver a robar las gemas místicas. Sobre ellas reposa la paz interestelar, y el que las posea tiene el poder de sembrar el horror y la desolación sobre toda la galaxia. Encarnas a uno de los hermanos Gunstar y deberás, a lo largo de los siete niveles, vencer a las fuerzas del mal y recuperar las cuatro gemas que permitirán restablecer el orden y la paz en toda la galaxia. ¡Esta es la clave de la historia que ahora debes terminar, buena suerte!

Nivel 3

Ten cuidado con este guardia. Tiene unos turbo-laser de lo más desagradables... Acaba con ellos en cuanto puedas. Al destruirlos encontraras valiosos objetos.

Este es el segundo "semi-boss" del nivel. Pon a prueba tu valor y sitúate bajo él para destruirlo.

A lo largo del camino te encontrarás con este tipo de aspas móviles. Acaba con el piloto que las controla.

Tu periplo comenzará al lado de esta rampa de lanzamiento. Debes trepar por ella hasta llegar al final. Te encontrarás con la aeronave del capitán Orange.

Cuando estés frente al engendro te atacará un grupo de guerreros voladores. No dudes en utilizar tu pistola de balas plasmáticas. También debes coger al vuelo las bombas que te tiran , para poderlas lanzar nuevamente contra ellos mismos.



GUNSTAR HEROES

Durante este tercer nivel, surcarás los cielos del planeta. El peligroso capitán Orange es el máximo responsable de la enorme nave interestelar de la armada de Red. También es conocido en toda la galaxia por su desmesurada maldad. ¡Sólo podrás descansar cuando haya sido reducido al estado de polvo molecular! Comenzarás el nivel escalando la rampa de lanzamiento de la diabólica aeronave. Cuando llegues al puente de mandos tendrás que luchar por cada metro cuadrado y te verás obligado a acabar con todos los guardias que encuentres. Al comenzar este nivel te encontrarás con un primer "boss". ¡Ten cuidado es un verdadero "mazas"! Te lanzará diabólicas patadas y múltiples "low kick". Más adelante aparecerá un segundo "boss". Se trata de un robot bípedo gigante conducido por tres soldados de élite del ejercito de Red. Finalmente debes enfrentarte por primera vez al mismísimo Red, que está a los mandos de su helicóptero. Te disparará con sus armas, lanzándose en picado contra ti. Cuando consigas deshacerte de Red, te encontrarás al capitán Orange... ¡No te va a resultar un plato de gusto! Utilizará todas sus tácticas de ataque, siendo una de las más famosas la "Metirosobretidestrozandote". En definitiva: Se trata de un buen aperitivo para irte preparando para los posteriores niveles.



NIVEL 3 CONTINUACION



Allí está el muy desgraciado. El asqueroso Red subido a su extraño helicóptero.

PRIMER "SEMI-BOSS"
Se trata de un hombre volador, aunque te atacará de distinta manera. Su especialidad consiste en lanzarse contra la persona a la que ataca y pegarla un patadón... ¡de órdago! Debes esperar hasta el momento preciso para saltar por encima de él.

EL "BOSS" 1
Vas a tener que luchar nuevamente contra el coronel Red. Como ya suele ser habitual, vendrá a atacarte con su cohete preferido. Es muy sencillo ganarle: muévete de izquierda a derecha sobre el helicóptero apuntando tu pistola hacia arriba. ¡Verás lo tonto que es, se ensartará contra tus disparos al aire! Ya sólo te queda enfrentarte al verdadero "Boss"...



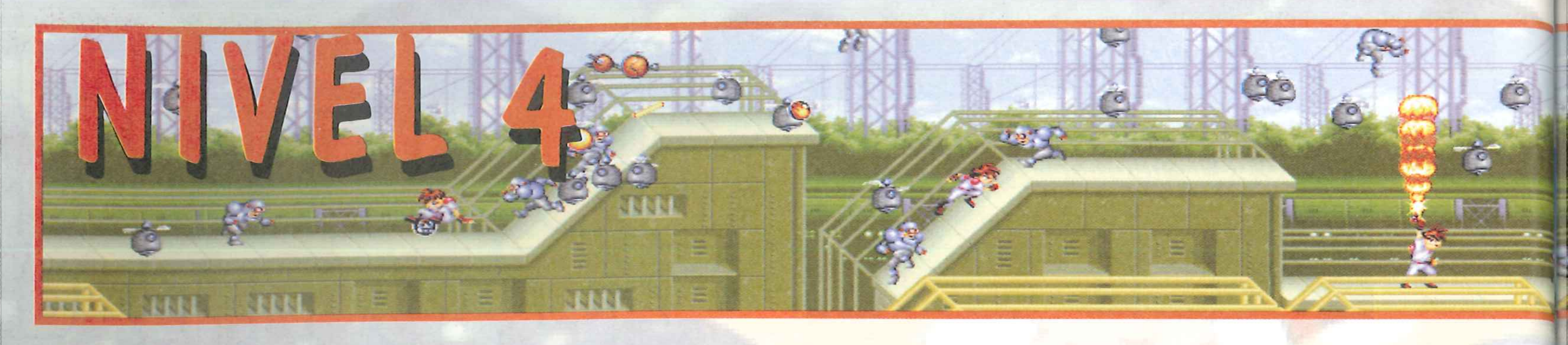
GUNSTAR HEROES

EL SEGUNDO "SEMI-BOSS"
¡Es sencillo vencerle! En cuanto le veas, bastará con que saltes sobre su pie y te dejes transportar a lo largo de la pantalla sin olvidarte de dispararle a bocajarro.

¡Cuando finalices el combate, descubrirás con asombro que el capitán Orange no es más un grueso topo!

El SEGUNDO "BOSS" DE LA VENGANZA MALDITA
El capitán Orange se ha decidido finalmente a atacarte. ¡Es un hueso duro de roer! El muy desgraciado está super cachas. La mejor táctica para luchar con él consiste en no estar nunca a su merced. Mantén unos buenos metros de distancia. Cuando le dé por atacar a lo "martillo pilón", agarrándose al rotor del helicóptero, debes actuar con precisión milimétrica. ¡No te equivoques! Debes moverte lo más rápido que puedas de izquierda a derecha esquivando sus maléficos ataques.

NIVEL 4

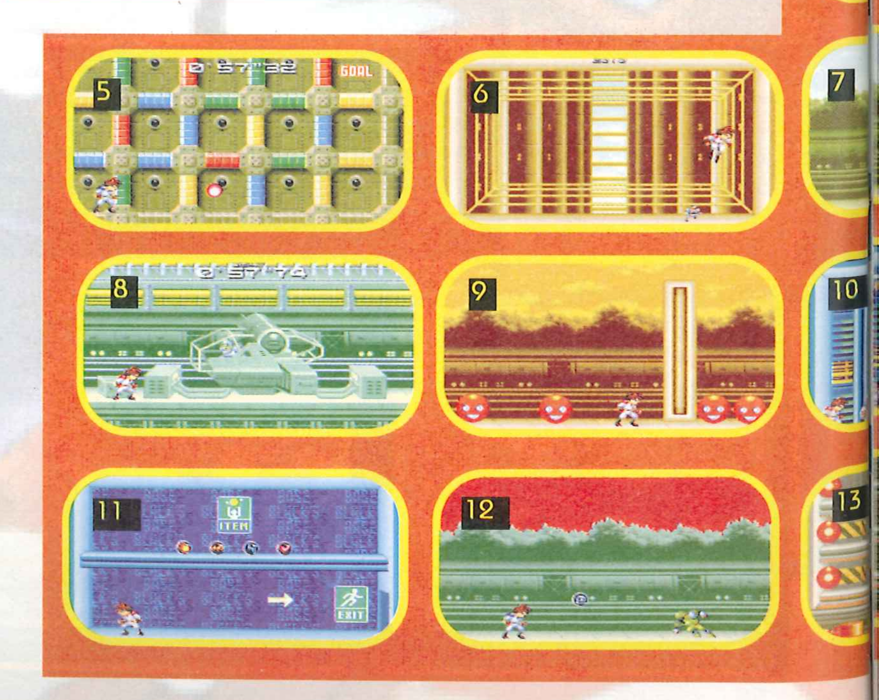




¡Vas a comenzar el nivel más extraño del juego! La primera parte es bastante normal. Se trata de un desarrollo horizontal en el que te encontrarás con un montón de enemigos ¡Ya estás acostumbrado! En la segunda parte empezarán los verdaderos problemas. Estarás en una especie de juego de la oca, en el que cada casilla te llevará a un "boss" distinto. También existen algunas casillas en las que puedes conseguir algunos bonus. ¡Por lo general prepárate cada vez que tires los dados a enfrentarte a un nuevo enemigo! Cuando consigas alcanzar la casilla final te espera una enorme sorpresa... ¿Te suena ya algo la palabra "boss"? Pues efectivamente, y además es bastante impredecible. Cada vez emprenderá el ataque de una manera distinta. Te aseguro que tras esta experiencia tendrás un odio implacable hacia esos cubitos que la gente da por llamar dados...



Estás a punto de entrar en el antro de Black, en el que debes jugar tu vida a los dados. Cuando te aparezca en pantalla este objeto cúbico lánzalo enérgicamente para alcanzar una de las casillas de tu destino. Aquí van las fotos de los "boss" que puedes encontrar. Así sabrás a qué atenerte.





THE BLACK
Este es el peligroso Black. Como buen jugador que es, decidirá su forma de atacar con una tirada de dados. ¿Cuál será tu número de la muerte?

NIVEL 5

Durante este nivel deberás moverte a lo largo de los diques de carga del espacio-puerto. Se trata del nivel más largo de todo el cartucho, y te tendrá en jaque durante todo el tiempo. Lo peor de todo es que debes conseguir llegar al final con el máximo de energía para poderte enfrentar con garantías al "boss" final. Para ello, a lo largo de todo el nivel encontrarás cajas que pueden esconder armas suplementarias o paquetes de energía. Ten esto muy en cuenta, ya que para poderte enfrentar al horripilante coronel Red es necesario un nivel de energía óptimo. Tras tu victoria debes partir a navegar por el espacio, a bordo de un caza intergaláctico persiguiendo a la nave de Red y de su diabólico jefe hasta ahora desconocido: el terrorífico Golden Silver.

EL BOSS DE LA VENGANZA MALDITA

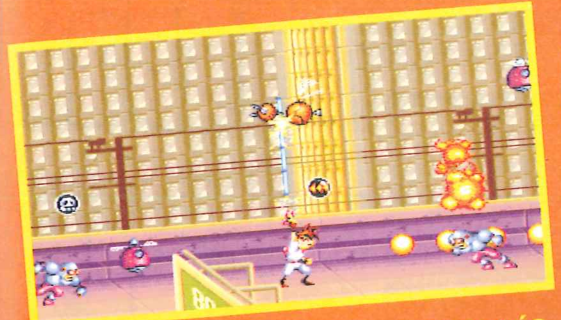
Red en persona ha regresado nuevamente para desafiarte. ¡Prepárate para comenzar el combate! Lo iniciará como en todas las anteriores ocasiones, volando con su cohete. Debes utilizar la misma técnica que ya pusiste en practica en el anterior episodio. He de destacar para quienes se lo hayan saltado, que es especialmente divertido ver cómo el muy tonto se ensarta al haz de tiros que disparamos al aire... En cualquier caso tu victoria no debe suponer ninguna complicación en especial.



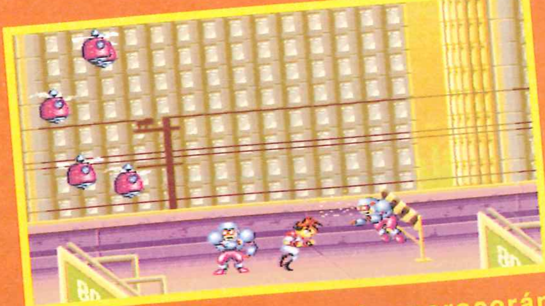
La verdad es que tiene una pinta de lo más estúpida. ¡Lo que necesita este elemento es una buena patada en el trasero!







Recuerda que en los momentos más difíciles puedes encontrarte con un pájaro de acero que te ayudará.



A lo largo del nivel aparecerán guardianes por todas partes. No te distraigas un solo momento y no te dejes desbordar.



Te encontrarás con cajas diseminadas por todas partes. Dispara contra ellas para conseguir varios objetos.



De vez en cuando, un soldado de Red viajando en una plataforma voladora, intentará tenderte una emboscada. No lo dejes para más tarde, y acaba inmediatamente con él. ¡Después podría ser demasiado tarde!



Una de las tácticas que debes emplear para avanzar rápidamente consiste en saltar sobre los enemigos de la forma en que aparece en la foto. Es uno de los ataques más mortíferos.



Como si estuvieras en una final de 100 metros vallas.



Para esparcir a los enemigos, debes desplazarte por estos andamios que forman parte del escenario.



Cuando estés en esta situación no te pongas bajo estas cajas para sacar el contenido. ¡Son pesadas y se pueden caer!



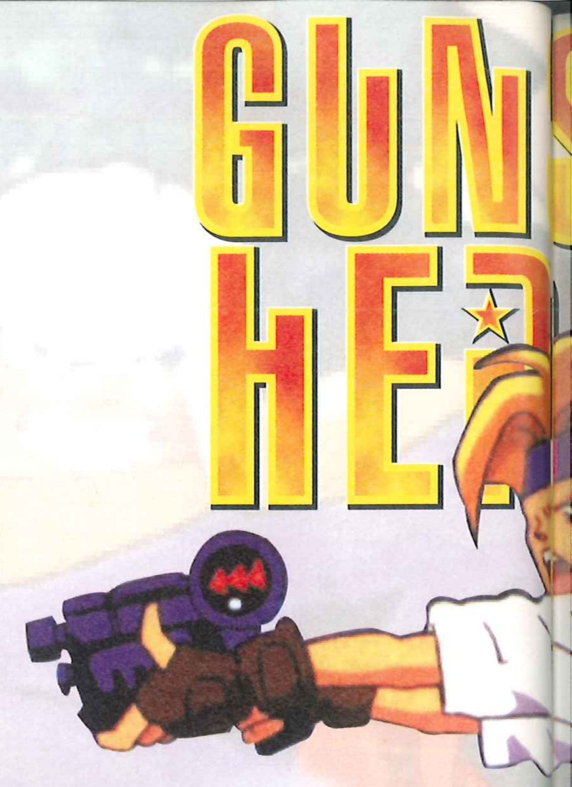
Al final del nivel aparecerán robots gigantes. Dispara a la cabeza o a los pasajeros que viajan encima. Acaba con ellos.

GUNSTAR HEROES





NIVEL 6



Durante este nivel perseguirás por el espacio a la nave de las fuerzas del mal. Se trata de un juego de tiros de lo más normalito, en el que debes deshacerte de todo lo que veas. Podría hablar durante horas contando la multitud de robots a los que debes hacer frente, los peligrosos meteoritos o los molestos disparos de láser... En cualquier caso, lo mejor es que lo descubras por ti mismo. Tras este intermedio espacial, deberás acceder al interior de la titánica nave. Tu láser será el mejor aliado.

1

2

EL BOSS

Cuando llegues al final de la nave, te espera una bonita sorpresa. ¡Tendrás el desagradable honor de enfrentarte nuevamente contra el malvado Seven Force! Se transformará en dos robots contra los que ya has luchado. El primero de ellos es un robot gigante que no te plantea demasiados problemas con tal de permanecer en movimiento: ponte a girar alrededor de él y no sabrá qué hacer. La segunda transformación tiene la forma de una pistola "magnun" gigantesca. Utiliza la técnica que ya utilizaste en las minas de Gunstar. Consistía en ponerse justo encima de la pistola. Los tiros pasarán rozándote, pero sin poderte hacer ningún daño. ¡Ya nada te impide llegar al corazón de la nave!







EL CORAZON DE LA FORTALEZA ESPACIAL

Esta es la última defensa de la nave de Red. Este reactor puede reaccionar de tres maneras distintas. La primera consiste en una especie de martillo gigante. ¿Adivinas quién actúa en el papel de clavo? Es muy sencillo defenderse contra ella. Basta con efectuar una serie de patinazos de un lado a otro. La segunda defensa no es ya tan sencilla. Una especie de serpiente gigante te escupirá bolas de plasma. ¡Es francamente doloroso, sobre todo cuando te dan en la cara! Nuevamente, la clave de la victoria consiste en no detenerse ni un solo instante. Salta por encima de las bolas sin parar de disparar. Por si fuera poco, entre las dos defensas debes hacer frente a un arsenal de misiles que se dirigen contra ti. Ten cuidado, porque no existe ninguna táctica especial contra ellos. La tercera y última defensa de la nave consiste en un robot de acero que intentará golpearte con su puño de antimateria. Debes actuar con rapidez para conseguir esquivar su puño mortal. No existe ninguna táctica especial. ¡Simplemente, no te distraigas un solo instante!

Estás a punto de penetrar en los cimientos de la fortaleza galáctica, que a su vez te conducirán al corazón de su reactor nuclear. A lo largo del camino debes enfrentarte a un buen número de soldados enemigos. En la medida de lo posible, procura no perder demasiada energía ya que la vas a necesitar cuando estés en el reactor central.

3

NIVEL 7

Dispara contra estas cajas para lograr conseguir diversos bonus.8

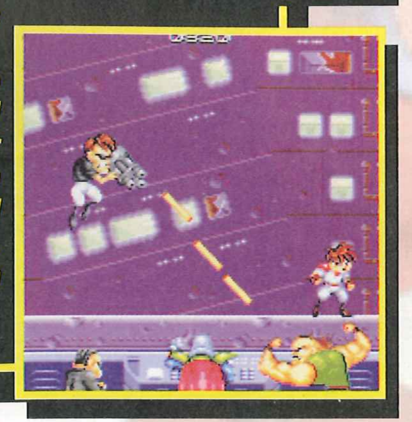
Acabas de acceder en las últimas defensas del coronel Red. A bordo de su nave espacial, deberás enfrentarte contra los cuatro "boss" del planeta Gundam. Esta vez los ataques serán totalmente distintos. Los "boss" son más rápidos, mejor armados, y en definitiva mucho más peligrosos. Si no llegas con tu nivel de energía al máximo... ¡ya puedes empezar a rezar! Si por el contrario, y gracias al destino, la suerte y tu valentía consigues acabar con ellos, llegarás al último límite. Te enfrentarás finalmente con... Bueno lo mejor es que lo descubras por ti mismo.

PRIMER BOSS

Te encontrarás con dos peligrosos enemigos del trío de la muerte del planeta Gunstar. Cabalgando sobre un bípedo metálico, te atacarán con dos potentes cañones de plasma e intentarán aplastarte con sus máquinas. Cuando disparen debes pegar pequeños saltos para evitar sus mortíferos rayos. Cuando se abalancen sobre ti, debes pegar un gran salto para saltar sobre ellos. Si disparas sin interrupción conseguirás acabar con el mortífero robot. Cuando se desmorone, uno de sus pilotos conseguirá hacerse con uno de sus cañones de plasma y se pondrá a disparar contra ti. Acaba con él, moviéndote de izquierda a derecha sin parar de dispararle. ¡Ya tendrás un "boss" más en la lista de tus victorias!

Deberás atravesar un pequeño pasadizo que te conducirá hasta el segundo guardian. Allí deberás saltar sobre las bolas de plasma recogiendo diversos objetos. Al final te enfrentarás a varios cañones. ¡Trepa lo más rápido que puedas a no ser que quieras morir frito!





CUARTO BOSS

Solo faltan dos más. No debes tener demasiados problemas. Ponte bajo el monstruo y comienza a disparar.



QUINTO BOSS

Cuando le venzas te encontrarás con... ¡No, es demasiado horrible pronunciarlo! Esta es la última vez que te enfrentarás contra Seven Force. La forma más sencilla de vencerle consiste en arrinconarlo contra un ángulo de la pantalla disparándole en la cabeza sin parar. Por fin podrás enfrentarte con la peor amenaza de la galaxia: el terrorífico Golden Silver.

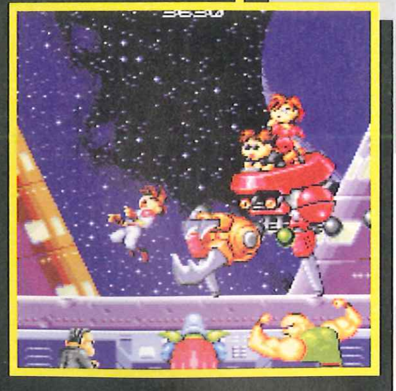




SEGUNDO BOSS

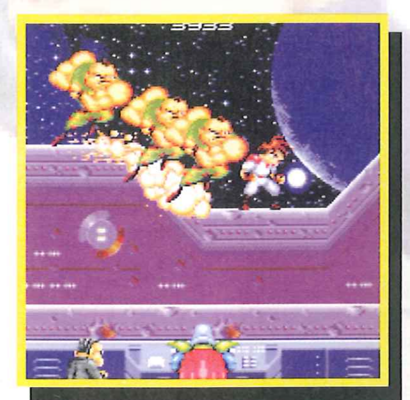
El segundo "boss". ¡Se trata, de un cangrejo gigante!. Te atacará de dos formas distintas. En la primera de ellas se parece a una especie de cascanueces futurista. Te intentará aplastar con su pinza mientras te escupe a la cara bolas explosivas. ¡Si te llegan a alcanzar te quitarán un cuarto de tu energía! Si quieres vencer a la bestia, debes saltar por encima de ella y dispararla como un loco, sin parar. Cuando dispare bolas ponte al lado contrario y no pares de disparar.

Para llegar ante el tercer "boss" debes coger el camino plagado de mini-guardianes que disparan cañones de iones. Debes ser el primero en disparar, si no....









TERCER BOSS

¡Si observas estas fotos, te darás cuenta del problema que te espera! No existe ninguna táctica en especial. únicamente debes mantenerte a una buena distancia de la "cosa". A pesar de todo, aquí va una pequeña ayuda: Alterna entre los ataques por arriba y por abajo. Evitarás que pueda preparar un ataque demasiado peligroso. Si consigues acabar con él, el resto del juego está casi hecho.

LA CONFRONTACION FINAL

Estás frente al enemigo número uno de toda la galaxia: el monstruoso Golden Silver. Es una de las peores armas jamás creadas. Tiene todas las características que hacen de un enemigo un contrincante de lo más mortífero. Es rápido, potente y enormemente despiadado. La única forma de acabar con él es disparando contra las gemas que giran sobre su cabeza. Por fin has conseguido la llave final. Ahora sólo tienes que entrar y... ¡La victoria es tuya!¡

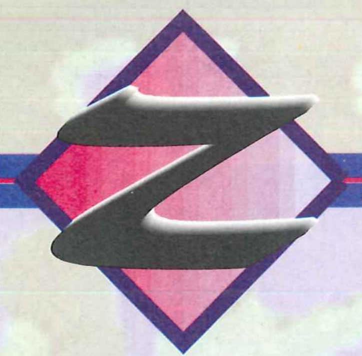


GUNSTAR HEROES

DOSIER REALIZADO POR

MANU
Gunstar Heroes Nº1
Y
DANBOSS
Gunstar Heroes Nº1





Menudo pesado el Doctor Robotnik! ¿Cuándo va a dejar de fastidiar a nuestro querido Sonic? ¡Esta es l tercera vez que se cruza en su camino, y en esta ocasión hay una gran novedad: un tercer personaje entra a formar parte de esta aventura de Sonic y de, cómo iba a faltar, su inseparable amigo Tails. La gran novedad consiste en los dos nuevos personajes que pasan a formar parte de la aventura. Se trata del amigo Tails, inseparable compañero de Sonic y de Knuckles: El Anti-Sonic. Tras haber recuperado las esmeraldas, jamás hubiera pensado que se las pudieran volver a robar. Ayudado por su amigo el zorrito Tails, debe volver a buscar las piedras preciosas. Desconoce los miles de kilómetros que tendrá que recorrer y las situaciones a las que tendrá que hacer frente, luchando contra peligrosos robots. La misión de nuestros dos héroes consiste en recuperar las esmeraldas y eliminar al malvado Doctor Robotnik de una vez para siempre...

SON

LA COMPETICION

Solo o contra un amigo, podrás elegir a uno de los personajes (Sonic, Tails, o Knuckles). Existen tres modos de juego: El modo "Grand Prix" consiste en atravesar las cinco pantallas en el mínimo tiempo posible. En el modo "carrera", debes dar cinco vueltas a una de las pantallas que puedes escoger, intentando llegar antes que tu adversario. El modo "Crono" consiste en ir lo más rápido que puedas para conseguir batir todos los récords. También existe una opción que permite hacer aparecer objetos mágicos de forma aleatoria , que te permitirán entre otras cosas, correr más rápidamente.









LAS ETAPAS DE BONUS

En una de ellas debes recoger bolas azules para poder después recuperar las esmeraldas. En la segunda, debes alcanzar la manivela que hace caer las opciones. Busca los grandes anillos dorados que te permiten acceder a estas etapas, o recoge al menos 50 anillos para poder acceder a la opción de salvados.





EL MODO AVENTURA

Puedes elegir entre Tails, Sonic o ir acompañado por los dos personajes. En este último caso, Tails te seguirá dócilmente a cualquier parte. ¡Incluso un segundo jugador puede tomar los controles de Tails para ayudar a Sonic!





NIVEL 2 - HYDROCITY

En esta prueba estarás medio sumergido en el agua. Los ventiladores te ayudarán a encontrar la tierra firme pero... ¿Durante cuánto tiempo? ¡Ten cuidado con las piraña, están terriblemente hambrientas! Te pegarás unos buenos patinazos en los super resbaladizos toboganes acuáticos y un muro corredizo te perseguirá insistentemente, así que avanza rápidamente a no ser que quieras morir aplastado como una tortilla. Déjate atrapar por las manos blancas que te impulsarán y te darán más velocidad.













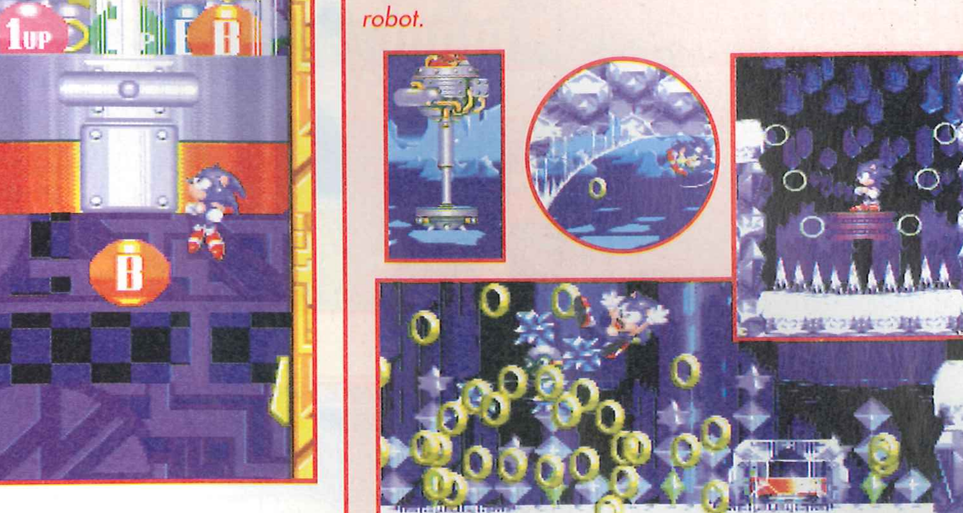


NIVEL 1 ANGEL ISLAND

Cada nivel está formado por dos zonas distintas y dispones de 10 minutos para pasar cada una de ellas. La primera prueba se desarrolla sobre una isla perdida y habitada por peligrosos monos, empeñados en bombardearte con una lluvia de cocos, rinocerontes y demás bestias pardas. Debes hacer el tarzán balanceandote de cuerda en cuerda. Tendrás que darte baños, pasar por estrechas galerías excavadas en la tierra, e incluso destruir un muro..

NIVEL 5 ICE CAP

Tras una buena bajada por la nieve, te ves en mitad de una avalancha que te enviará a los pies de las cavernas heladas. ¡Estarás a gusto entre pingüinos, estalactitas que se caen sobre tu cabeza y cañones de nieve que te hielan el cuerpo! Hazte un looping, súbete sobre bloques de hielo, brinca sobre las pasarelas y descubre los botones escondidos. Como en todos los niveles, te enfrentarás un par de veces contra Robotnik subido a los mandos de un maldito robot.











IC 3

COMENTARIO

Sinceramente, Sonic 3 es un acierto total. La manejabilidad es tan buena que resulta imposible quitárselo de encima antes de llegar al final. No se merece todavía el 100% porque somos francamente exigentes. Por ejemplo, no estaría mal un poco más de aventura, con enigmas para resolver, comecocos, o todavía mejor, opciones diabólicas en las que tuvieras que crear tu propio recorrido en un modo competición. Bueno, no son más que caprichos y seguramente tú tengas los tuyos propios. Finalmente, creo que sería genial la aparición de cartuchos con niveles suplementarios que pudieran enchufarse a la MegaDrive. ¿Que nos deparará el futuro?



NIVEL 3
MARBLE GARDEN

Sigue las flechas y ten cuidado con el terreno. Para poder continuar, debes acelerar sobre los círculos y hacer aparecer escaleras o desaparecer muros. Vuelve a acelerar sobre el césped y choca contra los muros para romperlos o para subir muy alto. Cuando veas caras incrustadas en la piedra evita las flechas y salta sobre ellas para abrir pasadizos secretos. Engánchate a las cuerdas de los yo-yós para conseguir trepar por las grandes pendientes. ¡El jardín está plagado de saltamontes!





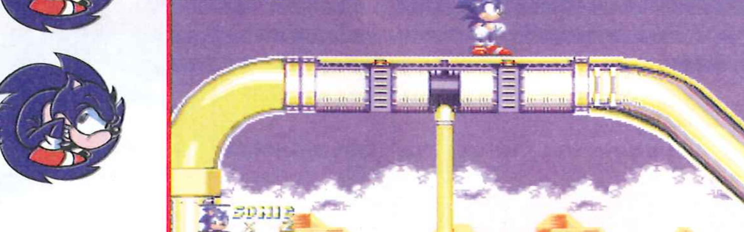


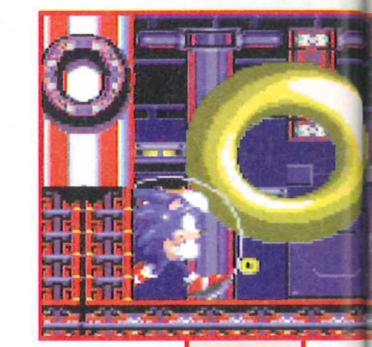


NIVEL 6 - LAUNCH BASE

El doctor Robotnik va a intentar escapar a bordo de su cohete... Date prisa y evítalo. Coge los ascensores, entra en las casas y circula por las tuberías. Fíjate en la derecha, ¡Robotnik ha huido dejando abandonado a Knuckles!

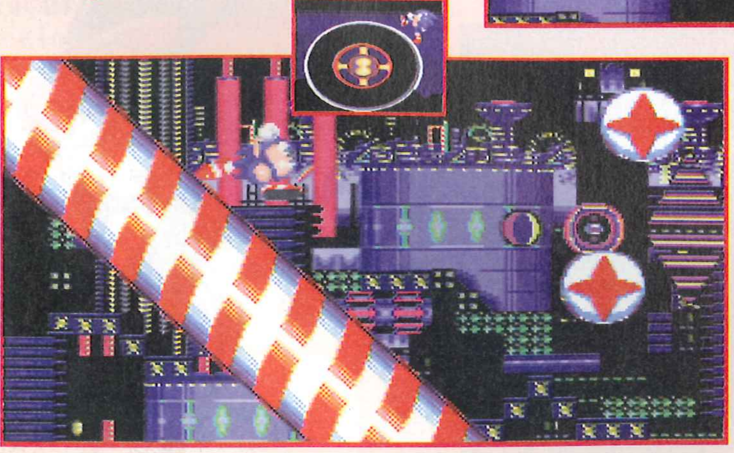






NIVEL 4 - CARNIVAL NIGHT

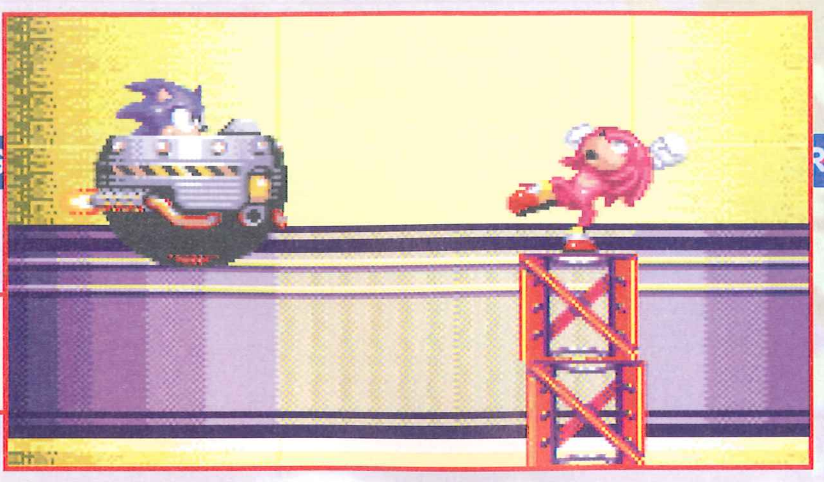
Entra en los cañones para despegar como una bala. Recorre el interior de los tubos. Evita los bumpers o utilízalos para alcanzar algunas plataformas. Salta y rebota sobre los balones que explotan bajo tus pies y utiliza tu fuerza para conseguir desplazar los grandes tambores. Te mueves por la noche, así pues no te sorprendas si tropiezas con murciélagos...

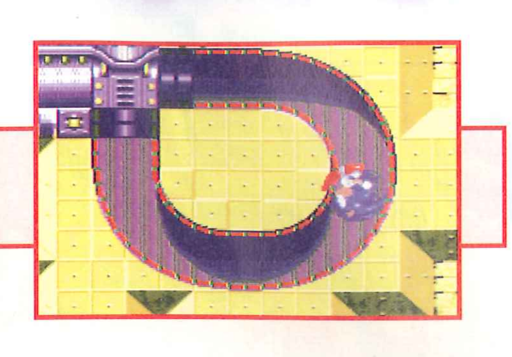






SON

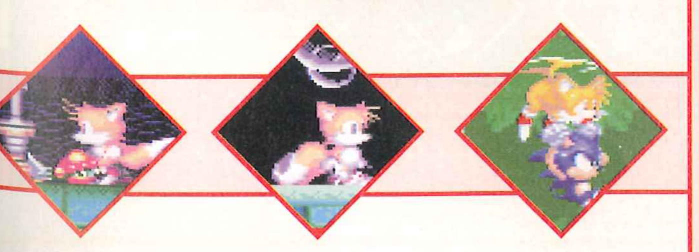






OPCIONES Y ACCIONES ESPECIALES

Seguramente estés ya familiarizado con las opciones del juego. Debes evitar las televisiones con la foto de Robotnik. Lo demás te valdrá para ganar una vida, o aumentar la cantidad de anillos, ser super-rápido con los zapatos de velocidad, ser invulnerable... Los anillos grandes permiten acceder a las etapas de bonus. Con las burbujas de aire podrás bucear bajo el agua y las lámparas te permitirán salvar tu posición. Si encuentras una peonza podrás volar por los aires. Existe una opción que permite llamar a Tails para que te ayude.



* MEGADRIVE *

SONIC 3

SONIDO



¡Ah, Ah! Se nota que no es CD, pero a pesar de todo suena muy bien.

GRAFICOS

Decide tú mismo. Es bueno, bonito, y variado. ¡De primera calidad!



ANIMACION



El personaje rebota en todas direcciones a 100 km/hora

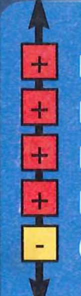
MANEJABILIDAD

Responde inmediatamente y al milímetro. Su manejo es muy agradable.



* PLATAFORMAS *

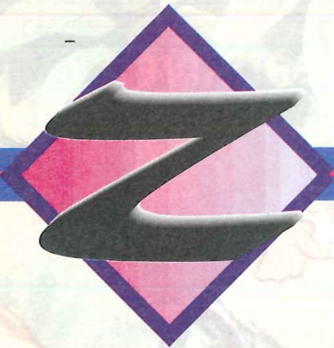
EDITOR: SEGA
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 16 Mb
DIFICULTAD: MEDIA
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE NIVELES: 6
NUMERO DE JUGADORES: 1 o 2
SALVAR: SI
CONTINUAS: SI

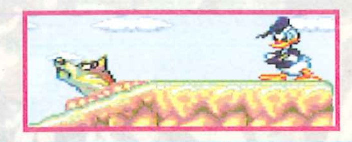


+ El dúo Sonic y Tails
+ Niveles muy grandes
+ El modo competición
+ La rapidez de movimientos
- Otra vez Robotnik ¡Boff!

97 %

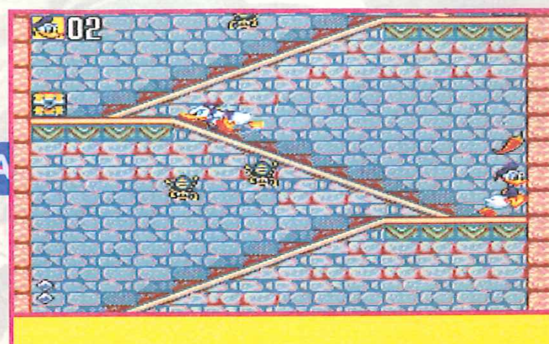
IC 3







Este es el mapa de la isla del tesoro. Donald debe encontrar la pluma mágica del águila, el diente dorado del tiburón, la corona real de los monos, y la joya del volcán perdido. Cuando los tenga en su poder, podrá entrar en el castillo encantado situado en el centro del lago de las profundidades.



En los cofres que Donald encuentra a lo largo de la aventura, podrá obtener distintos objetos: pimientos que le hacen huir a toda velocidad, haciéndole invencible pero incontrolable, dinero, comida para poder recuperar energías perdidas, o vidas suplementarias.

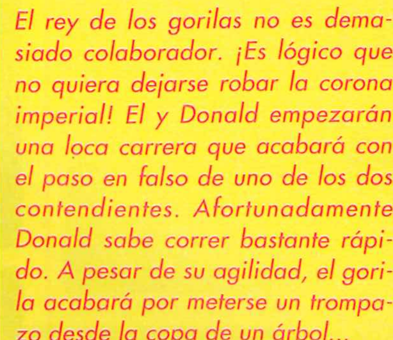
DEEP DUCK TROUBLE STARRING Donald Duck

El tío Gilito está absolutamente hipnotizado ante el fabuloso collar de piedras preciosas encontrado en el tesoro de una isla desierta. Pero se verá obligado a pedir ayuda al pato Donald, que a pesar de su desmesurada cobardía regresará al lugar de los hechos con el famoso collar. Su misión consiste en devolverlo al castillo encantado de donde fue sustraído. Pero sólo será posible penetrar en éste cuando haya reunido los cuatro amuletos mágicos perdidos y diseminados en distintos lugares de la isla.





En total hay cinco niveles a lo largo de los cuales es posible moverse con toda libertad. De la jungla al valle, pasando por las montañas de picos nevados, o en las profundidades subacuáticas -con gafas y tubo de buceo incluidos-. Finalmente debe dirigirse al volcán en erupción.



El rey de los gorilas no es demasiado colaborador. ¡Es lógico que no quiera dejarse robar la corona imperial! El y Donald empezarán una loca carrera que acabará con el paso en falso de uno de los dos contendientes. Afortunadamente Donald sabe correr bastante rápido. A pesar de su agilidad, el gorila acabará por meterse un trompazo desde la copa de un árbol...



COMENTARIO

Se trata de un típico juego de plataformas tan sumamente clásico que me ha conseguido transportar a aquellos días en los que empezaban a aparecer este tipo de cartuchos. El personaje está perfectamente animado y se mueve a lo largo de cinco niveles diseñados al más puro estilo "Disney". Antes de que llegaran al mercado los 16 bits esto es lo máximo que se podía exigir de un juego. Está bien hecho, pero es demasiado sencillo... ¡Una lástima!

* MASTER SYSTEM *


SONIDO


GRAFICOS


ANIMACION


MANEJABILIDAD

* PLATAFORMAS *

EDITOR: SEGA
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 2 MB
DIFICULTAD: FACIL
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE NIVELES: 5
NUMERO DE JUGADORES: 1
PASSWORDS: NO
CONTINUAS: INFINITOS



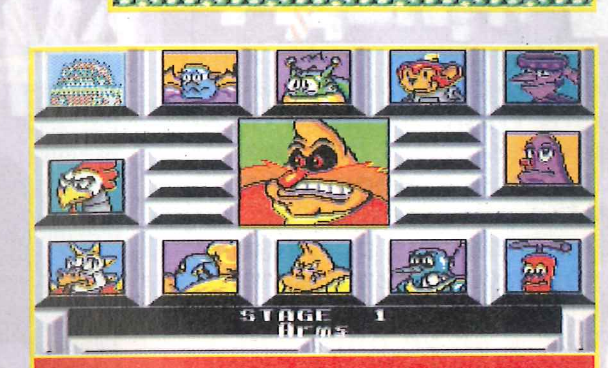




En el modo "Entrenamiento", nuestro adversario será el ordenador. Elegirá el grado de dificultad, que se traducirá en la velocidad con la que caen las columnas. A partir del tercer nivel debemos estar muy atentos. ¡En el décimo, la acción se desarrolla a mucha velocidad! Por ejemplo, en cuanto aparezca la pareja de albaricoques, te deberás anticipar y saber el lugar en el que van a caer.

El Doctor Robotnik ha vuelto a las andadas: Acaba de llegar a Jelly Bean City, y ya planea hacerse con el control de la ciudad mediante una horrible máquina inventada por él mismo, que permite transformar a todos los habitantes en robots esclavos. ¡Cuando estén todos lobotomizados, espera poder utilizar esta misma arma contra todas las ciudades del mundo entero! ¿Sabrás hacerle frente y vencerle en su propio terreno?

El jugador puede elegir hasta cuatro tipos distintos de juego. Los programadores han conseguido que la dificultad sea muy progresiva. Durante la iniciación, estaremos en el modo "puzzle", en el cual podremos familiarizarnos con el manejo de los botones, haciendo distintas combinaciones de "jelly beans". La primera lección consistirá en conseguir una hilera de albaricoques rojos. Luego debemos conseguir hacer desaparecer diez de un solo golpe... ¡Afortunadamente existe la posibilidad de grabar la partida!



Además del modo "dos jugadores", el modo "escenario" ofrece la posibilidad de atacar los planes del Dr. Robotnik's. Para ello, debes vencer en un singular combate en el que te enfrentarás contra 12 generales, antes de vértelas con el famoso sabio loco. Para vencer bastará con lograr combinar el máximo número de albaricoques de un mismo color, y hacerlos desaparecer, lo cual provocará la caída de un determinado número de columnas transparentes en la pantalla del adversario. Cuando se llene completamente la pantalla contraria ¡habrás triunfado!

Dr Robotnik's MEANBEAN MACHINE

COMENTARIO

Un nuevo juego al estilo del "Columns", del genero de los rompe-ladrillos, rompe-cabezas, "rompe-lo-todo"... La animación, como el sonido, no son demasiado alucinantes, pero eso no impide al jugador pasar un buen rato -y a veces muchas horas-, delante de la pantalla catódica. También conviene destacar otra buena característica: los passwords permiten aumentar el tiempo de vida de juego, lo que le hace más atractivo.

* MASTER SYSTEM *


SONIDO


GRAFICOS


ANIMACION


MANEJABILIDAD

* REFLEXION *

EDITOR: SEGA
TAMAÑO CARTUCHO: 2 MB
DIFICULTAD: MEDIA
TIPO DE JUEGO: 4
Nº de BOSS A VENCER: 13
NUMERO DE JUGADORES: 1 o 2
PASSWORDS: SI
CONTINUAS: SI





Cuantos más regalitos de éstos recojas (caramelos, piruletas, cassettes de música, disco, frutas,...), más posibilidades tendrás de encontrar rápidamente la salida.

Todos los buenos juegos de plataformas acaban sus niveles luchando contra un "boss" al cual debes vences para poder pasar al siguiente nivel. En este planeta, Zool tiene que enfrentarse a una especie de abeja gigante. Observarás una guitarra eléctrica que hace las veces de puerta hacia el universo musical que caracteriza el segundo nivel...

Zool acaba de obtener su diploma de maestro en artes marciales por la escuela ninja del maestro Schmurz situada en el planeta Megaboum. Es tan feliz por haberlo conseguido que decide tomarse un año sabático para viajar a bordo de su nave espacial con los motores a plena potencia. A las pocas horas de viaje empiezan los problemas. El motor empieza a gemir con ruidos del tipo "boum! Pif! Paf!" y se ve obligado a parar en el planeta más próximo, y en el que comienza su aventura...

Para deshacerse de los elementos molestos, nuestro E.T. puede utilizar dos tipos de armas de gran poder destructor. El enérgico golpe de "shurikens" y el ataque "en peonza" (salto+ botón 2). No olvides que ha recibido el mejor entrenamiento del mundo, en la escuela ninja situada en el número 103 del boulevard MacDonald.

Zool debe recorrer cinco niveles decorados con colores francamente extraños. En cada uno de ellos luchará contra numerosos enemigos. Al final tendrá que luchar contra los "Boss" más peligrosos del planeta. Debe andarse con mucho cuidado en los niveles llamados: El pastel lleno de frutas confitadas, la visita del disco, el potaje, y la fiesta lugareña. ¿Conseguirá huir de este loco universo?

COMENTARIO

Zool se maneja a la perfección a pesar de la gran cantidad de movimientos que posee. Esta gran característica se ve reforzada por el dinamismo de los gráficos y la belleza de sus colores. Los niveles son todos magníficamente delirantes, llenos de pasadizos secretos y muchas etapas de bonus. Lo único que puede ser criticable es que el juego puede llegar a ser demasiado sencillo. Sin lugar a dudas: ¡El mejor juego de las Navidades para esta consola!

* MASTER SYSTEM *

SONIDO | GRAFICOS | ANIMACION | MANEJABILIDAD

* PLATAFORMAS *

EDITOR: GREMLIN
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 2 MB
DIFICULTAD: FACIL
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE NIVELES: 5
NUMERO DE JUGADORES: 1
PASSWORDS: 1
COTINUACIONES: 3

93%

¿Porqué "guardar" Videojuegos que conoces de memoria, si los puedes "intercambiar" con toda España, por menos de 1000 ptas. y en pocos días?

Swap direct ¡CAMBIA!

SWAP DIRECT. C/ Lluçà 15-17 08028 BARCELONA

"Porque .... hay muchísimos Videojuegos de "Primera fila" que todavía no conoces y hace tiempo que existen"

PRECIO DEL INTERCAMBIO SOLO **990** Ptas.	SEGA MEGADRIVE SUPER NINTENDO MASTER SYSTEM GAME GEAR GAME BOY NES	CADA 2 INTERCAMBIOS **¡GRATIS!** EL TERCERO. CON CADA INTERCAMBIO **"REGALO SEGURO"** - Si envías dos Videojuegos recibirás a vuelta de Correo un Cupón para hacer un Intercambio **¡GRATIS!.** - Si envías Tres Videojuegos , uno de ellos te resultará **Gratuito.**

Apreciado Videogamer:

Swap direct es el más famoso método de **Intercambio de Videojuegos**, que pone a tu alcance todos los del mundo, para que puedas disfrutarlos mucho más por muchísimo menos dinero.

¡ Se acabó el preocuparte por sus elevados precios !

¡ Se acabó el no poder cambiarlos sino te gustan o ya te los conoces de memoria ! A partir de ahora no tendrás que esperar hasta ahorrar una verdadera fortuna o esperar a tu cumpleaños para jugar con otros Videojuegos.

Esta es tu oportunidad para entrar en el mundo **SWAP DIRECT**

¡NO LA DEJES ESCAPAR! APÚNTATE.

Fíjate bien en todas las ventajas que te ofrecemos:

1.- Los precios más bajos en Intercambio.
2.- Posibilidad de elegir entre **infinidad de Videojuegos.**
3.- Participar continuamente en **Sorteos de Premios** Alucinantes.
4.- Recibir un **regalo siempre** con cada intercambio.
5.- Servicio telefonico a tu disposición para consultas, sugerencias, o dudas que puedas tener.
6.- Control de calidad en todos los Videojuegos.
7.- Formar parte de nuestro **"Club"**, respaldado por la primera Empresa de Videojuegos en España que se dedica única y exclusivamente al **" Intercambio "**.
8.- Recibir de forma periódica y sin moverte de casa , **información MUY VALIOSA.**

LOS 100 PRIMEROS INTERCAMBIOS ENTRAN EN EL SORTEO DE UN "MEGA CD "

¿Como funciona el Intercambio?

- Rellena la Solicitud de Intercambio y envíala **junto con tu Videojuego** a: **Aptdo. Correos 16.121 08080 BARCELONA.**
- Normalmente recibirás tu Videojuego intercambiado a los 3 o 4 días, pero si no lo tenemos en almacén puede tardar un máximo de 14 días.
- El Videojuego intercambiado es de tu propiedad.
- Es imprescindible que todos los Videojuegos que nos envíes, funcionen correctamente, incluyan **caja** original y manual de **instrucciones.**
- No admitimos Videojuegos de **"imitación"** (sólo marcas originales), ni **3 en 1, 4 en 1** etc...
- Tampoco aceptamos los que vienen de **regalo** al comprar la cónsola.
-Los videojuegos "japoneses" solo se pueden intercambiar con "japoneses"
-Se aceptan Videojuegos americanos (Genesis)
-Los intercambios son siempre de una Videocónsola por una misma, y de un Videojuego por uno.

CUANDO RELLENES LA 'SOLICITUD DE INTERCAMBIO'

Has de poner **5 títulos** de Videojuegos que aceptarías a cambio y por órden de preferencia por **cada** videojuego que nos envíes.

Puedes intercambiar tantos videojuegos como quieras y de diferentes Videocónsolas. Si no quieres recortar el cupón o resulta que cambias más de tres Videojuegos, puedes fotocopiar o hacerlo "a mano" en hoja a parte. (Diciéndonos en que revista has visto este anuncio) . Si tienes algún amigo que quiere intercambiar, puede hacer lo mismo (fotocopiar o o copiar "a mano").

MUY IMPORTANTE: Los títulos de los Videojuegos que pidas a cambio han de estar en **CONSONANCIA** con el que envíes, es decir: juego de 1.992 por juego de 1.992, novedad por novedad, etc... de esta forma se logra una total efectividad y saldrás ganando siempre.

Llámanos para cualquier duda: **(93) 588 70 49**

Por un intercambio Obtendrás un regalo **"SORPRESA"**

Por dos intercambios: el tercero **¡Gratis! + regalo sorpresa** + unos fantásticos **prismáticos.**





Si vives en Barcelona, puedes hacer los Intercambios en el "acto" No tienes más que acercarte al establecimiento que te indicamos en el Plano.

C/ Lluçà 15-17 (esquina Figols)

SOLICITUD DE INTERCAMBIO

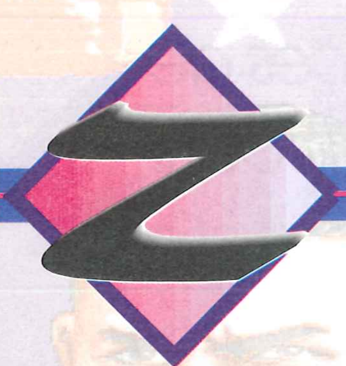
Envíalo **junto con tu Videojuego/s** a: **Aptdo. 16.121** 08080 BARCELONA

Nombre .... Apellidos..
.... Dirección Completa:....................................
.... Población: ....
Provincia:.. Código Postal: ....
Teléfono (con prefijo):........................... Fecha (nacimiento) ....
Modelo/s de Videocónsola: ....
¿Tienes adaptador para juegos USA?...............(sólo usuarios de Supernintendo)
NO ENVÍES DINERO. PAGO CONTRARREEMBOLSO. GASTOS DE ENVÍO 350 PTAS.

1 INTERCAMBIO	2 INTERCAMBIOS	3 INTERCAMBIOS
tuyo..............................	....	....
....	....	....
1 c..............................	....	....
2 c..............................	....	....
3 c..............................	....	....
4 c..............................	....	....
5c..............................	....	....
Cónsola:..............................	....	....

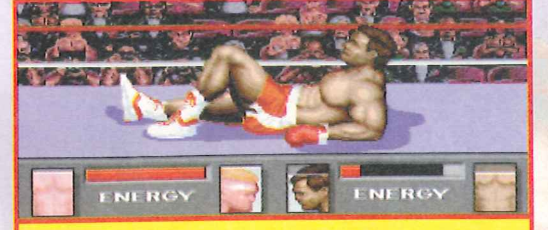
SX 3

Sería importante que nos enviaras lista a parte de todos los videojuegos que tienes.



GREATEST HEAV

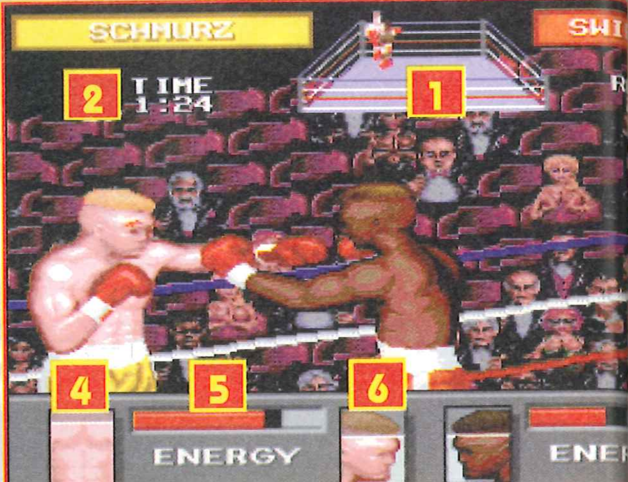
Ten cuidado, no te vayan a pegar demasiado fuerte! Tras una brillante carrera como amateur, has accedido al nivel profesional. Por fin tendrás la posibilidad de desafiar a todos aquellos que te miraron por encima del hombro. Se cumplirá tu sueño. Tendrás la oportunidad de subir a un ring y demostrar que eres el mejor, eres ¡el campeón del mundo! Hasta ahora no era demasiado duro, pero en adelante prepárate para recibir verdaderos puñetazos. Aunque puedas ser el mejor, los rivales están también a tu altura. Respira profundamente y sube al ring. Mantén las distancias. Lanza un puñetazo, castígale el cuerpo al adversario, lánzale un derechazo a la cara. Tíralo contra las cuerdas y trabaja a fondo hasta que caiga al suelo.



Cuando un jugador se queda sin energía caerá al suelo. Si te llega a ocurrir, pulsa repetidamente el botón A para conseguir recuperar fuerzas antes de que el arbitro declare el K.O. Si te llegas a caer tres veces durante un mismo round perderás por K.O. técnico.



Avanza o retrocede para plantear correctamente el cuerpo a cuerpo. Si quieres golpear el cuerpo debes agacharte. Para golpear en la cara mantén la posición normal.



Al moverte podrás desplazarte por todo el ring, pero siempre aparecerás al mismo lado de la pantalla.
1) Esta es la vista total del ring y de tu posición.
2) Un round dura 3 minutos.
3) Estás en el segundo round de los cuatro que tiene una pelea.
4) Los destrozos que sufre el cuerpo.
5) Aquí están representadas dos variables: la posibilidad que tienes de recuperarte y el nivel de energía.
6) Heridas en la cara.



Haz desfilar las fotos de los distintos boxeadores.



COMENTARIO

A caballo entre "George Foreman" y "Muhammad Ali", "Greatest HeavyWeight" es con toda seguridad el mejor. Ha sabido extraer de los dos anteriores las mejores características de cada uno de ellos, consiguiendo mejorarlas. Por ejemplo la facilidad de manejo sobre el ring, o la vista ligeramente orientada desde arriba que logra una sensación de realismo. Además las opciones y modos de juego son muy variados, lo que contribuye al interés del juego. Solo hay un defecto: La gente del público es demasiado aparente y bastante ridicula. Un público más alejado y una buena vista de la sala habrian contribuido a mejorar la calidad de este cartucho. Afortunadamente, el ambiente es fantástico. En determinados momentos dan ganas de soltar el mando y partirse de risa por el suelo...

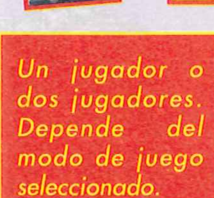


En modo "carrera" puedes escoger a tu adversario, aunque n debes comenzar contr el más fuerte. Analiz sus particularidades Schmurz tiene poc experiencia, pero tie mucha fuerza y resis tencia...

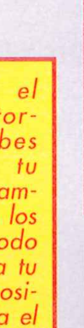



Además de los ocho campeones, debes enfrentarte contra una jungla de boxeadores, menos buenos pero incluso más feroces. Puedes provocar a tu adversario diciéndole "cosas". Para ello debes utilizar un mando de 3 o 6 botones.


Un izquierdazo directo a la cara.




En el modo torneo, debes elegir a tu jugador de entre ocho campeones y enfrentarte con los siete restantes. En el modo "Exhibición" escogerás a tu jugador entre todos los posibles, enfrentándote contra el que quieras. Podrás jugar contra el ordenador o contra un amigo. En el modo "carrera" podrás crear dos jugadores salvando sus definiciones.




Gancho derecho.


Uppercut con la derecha o la izquierda.


Gancho izquierdo.


Golpe al cuerpo. Derecho o izquierdo.

Un directo izquierdo pero esquivado.

Un blocaje.

Un jugador o dos jugadores. Depende del modo de juego seleccionado.

Elige el número de rounds. De 3 a 12.




YWEIGHTS



Tras cada pelea, debes regresar al entrenamiento. Puedes seleccionar hasta tres disciplinas distintas de entre las ocho propuestas. Verás cómo aumentan tus aptitudes. Algunas disciplinas pueden cambiar tras una pelea.

* MEGADRIVE *

GREATEST HEAVYWEIGHTS

SONIDO



Buenas digitalizaciones. El publico sigue el ritmo de la pelea.

GRAFICOS



Los boxeadores están muy logrados.

ANIMACION



Las rotaciones son rápidas sobre el ring. El publico entorpece la vista.

MANEJABILIDAD



Los golpes se encadenan maravillosamente bien... ¡Esto es boxear!

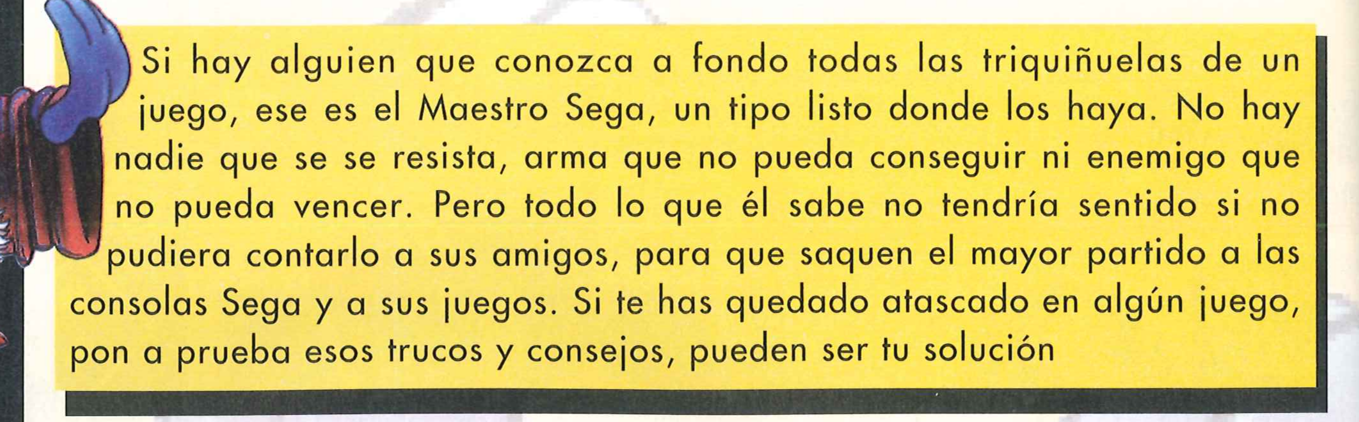
SPORT

EDITOR: SEGA
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 16 MB
DIFICULTAD: MEDIA
NIVEL DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE BOXEADORES: 38
NUMERO DE JUGADORES: 1 o 2
PASSWORDS: NO
SALVAR: SI

- \+ Es posible crear tu propio jugador.
- \+ Encadenamientos rápidos.
- \+ Romper el juego al adversario.
- \+ El modo "Carrera" del juego.
- \- No siempre es posible esquivar un golpe.


90%

Los secretos...



Si hay alguien que conozca a fondo todas las triquiñuelas de un juego, ese es el Maestro Sega, un tipo listo donde los haya. No hay nadie que se se resista, arma que no pueda conseguir ni enemigo que no pueda vencer. Pero todo lo que él sabe no tendría sentido si no pudiera contarlo a sus amigos, para que saquen el mayor partido a las consolas Sega y a sus juegos. Si te has quedado atascado en algún juego, pon a prueba esos trucos y consejos, pueden ser tu solución

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Si quieres acceder al nivel "Crazyard" bastará con que pulses 4 veces el botón izquierda, 4 veces derecha, 7 veces izquierda, y finalmente derecha, e izquierda. Debes efectuar todas estas operaciones cuando estés en el logo de "Konami". Si aciertas, escucharás unos gritos.

MEGADRIVE



SHINOBI 3

Estando en la pantalla de presentación pon el cursor sobre OPTIONS y pulsa Start. Luego ve a la opción de MUSIC y escucha las melodías con el botón B, según el siguiente orden: HE RUNS, JAPONESQUE, SHINOBI WALK, SAKURA y GETUFU. Escucharás un pequeño sonido. Sal del menú de opciones, ¡Pero si eres invencible!

MEGADRIVE

ROAD AVENGER

MEGA - CD

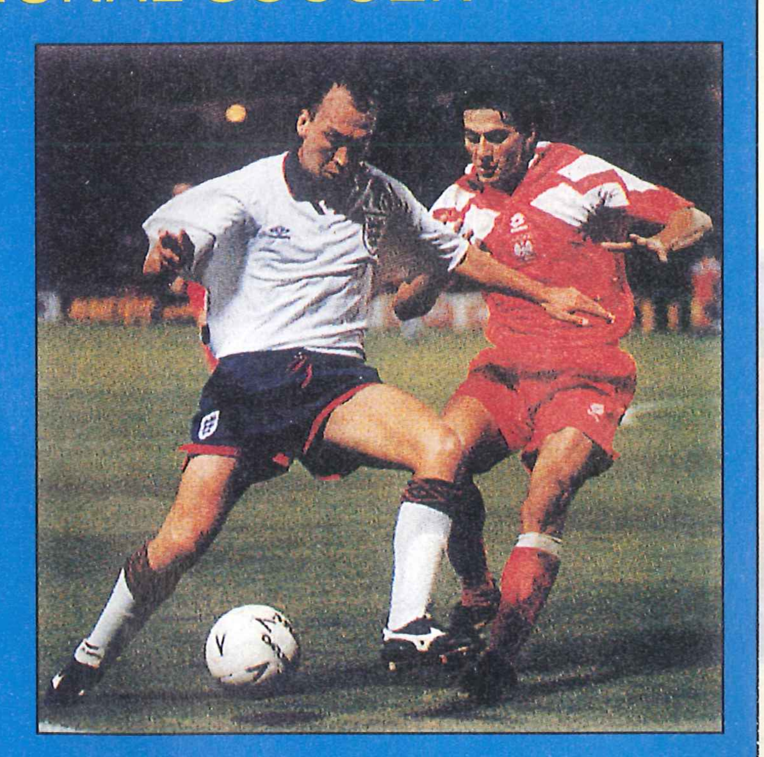
Esta es la manera de acceder a la sección de selección: Ponte sobre Start, y con el joy-stick hacia arriba para acceder a la opciones, pulsar la tecla Start. En las opciones pulsa 7 veces el botón A y Start y otra vez A. ¡Lo conseguiste!



FIFA INTERNATIONAL SOCCER

- Si, oiga, ¿Electronic Arts?
- Si
- Pues mire, no consigo acabar "FIFA"
- Me parece que es usted demasiado malo, ¡HA HA!
- Bueeenoooooooo
- Esta bien, aquí van los códigos...
- ¡Gracias chato!

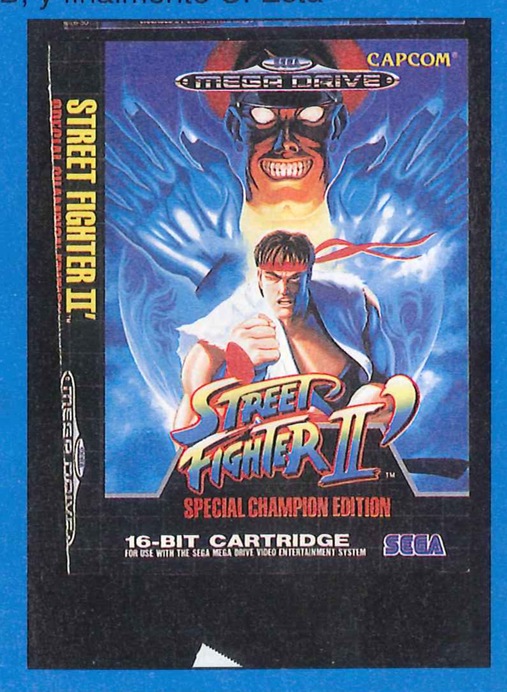
Alemania - Torneo : JG2WWG47
Alemania - Torneo : JG2WWN51
Alemania - Torneo : JG2WWT5Z9
Alemania - Torneo : JG2WWVNZR
Alemania - Torneo - eliminatorias : JG2WWN09J
Alemania - Torneo - eliminatorias : JG2WW0511
Alemania - Torneo - Final : JG2WW45019
Étoiles E.A. - Torneo - eliminatorias : 3Q8CWDW2
Étoiles E.A. - Torneo - eliminatorias : 3Q8CW822
Étoiles E.A. - Torneo - Final : 3Q8CW822
Étoiles E.A. - Liga : NQDXWC4K
Étoiles E.A. - Liga : NQDXWHPVD
Étoiles E.A. - Liga : NQDXWM6QZ
Étoiles E.A. - Liga : NQDXWN6QFV
Étoiles E.A. - Liga : NQDXWQ6QQH
Étoiles E.A. - Liga : NQDXWTPQN0
Étoiles E.A. - Liga : NQDXWV6QNS2
Étoiles E.A. - Liga : NQDXWX6QNS0
Étoiles E.A. - Liga : NQDXWZPQNSG*
Étoiles E.A. - Liga : NQDXW26QNSMK
Étoiles E.A. - Liga : NQDXW36QNSNH
Étoiles E.A. - Liga - Final : NQDXW56QNSNS2





STREET FIGHTER 2'

En la pantalla de presentación pulsa: Abajo, Z, Arriba, X,A,Y,B, y finalmente C. Esta combinación de teclas dará a tu "SF2 normal" la velocidad del "SF2 Champion Edition".





THE NINJA

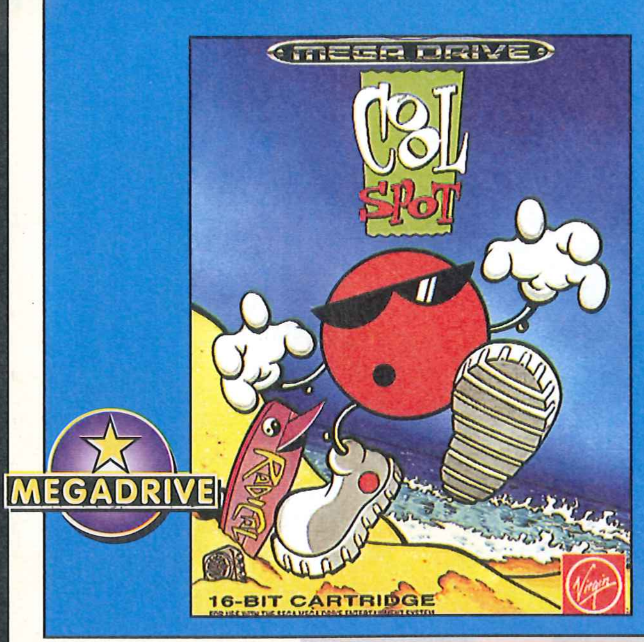
MASTER SYSTEM

Este es el lugar de los pergaminos secretos.
1º pantalla: Mata al cuarto hombre de piedra.
4º pantalla: Dispara 10 veces contra el león de piedra de la izquierda.
6º pantalla: Vete a la primera orilla izquierda y da la vuelta al árbol de arriba.
8º pantalla: En el segundo jardín de la derecha dale la vuelta al último árbol de arriba para que aparezca.
9º pantalla: Basta con que gires por la esquina derecha de arriba (¡No mates al jefe antes de haberla cogido!)
10ºpantalla: Ponte a la derecha de la tercera piedra, dispara tres veces, pasa por la izquierda y luego por la derecha y mata a Giokuvo. ¡Ya has llegado al final!

Los secretos...

COOL SPOT

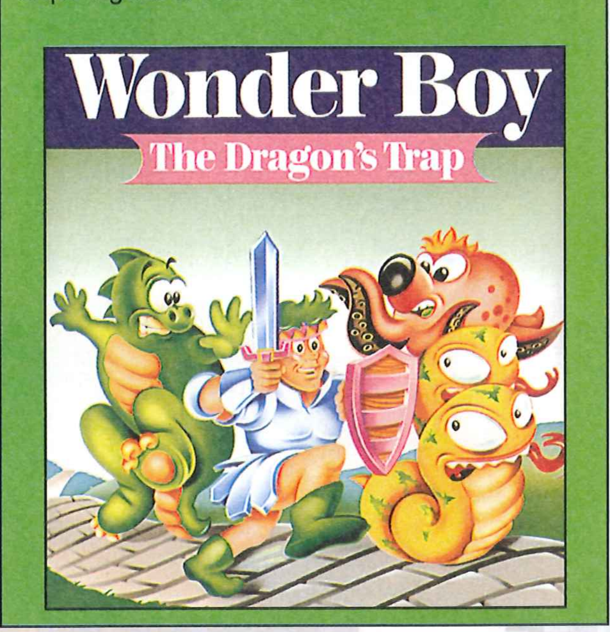
Pon el juego en pausa durante la primera parte. Pulsa las teclas A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C: Si todo va bien, escucharás un pequeño sonido y la pantalla mostrará el siguiente mensaje "Level Completed". De esta manera podrás finalizar todos los niveles muy rápidamente.



WONDERBOY III



Introduce el siguiente Password: Y30V DAV VYEU T91. Después metete en la casa contigua. Llegarás a una sala en la que, estés donde estés, al golpear se abrirá una puerta por la que llegarás al Select Round.

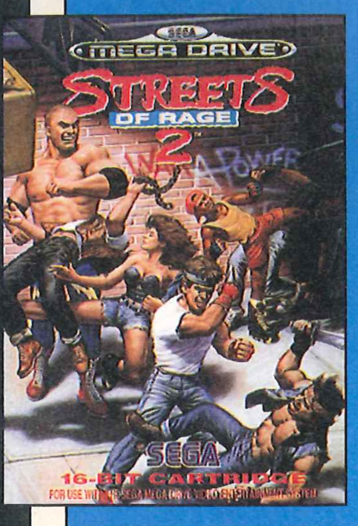


ECCO THE DOLPHIN

Este es el código para acceder al último nivel: QCFWUYH

STREETS OF RAGE II



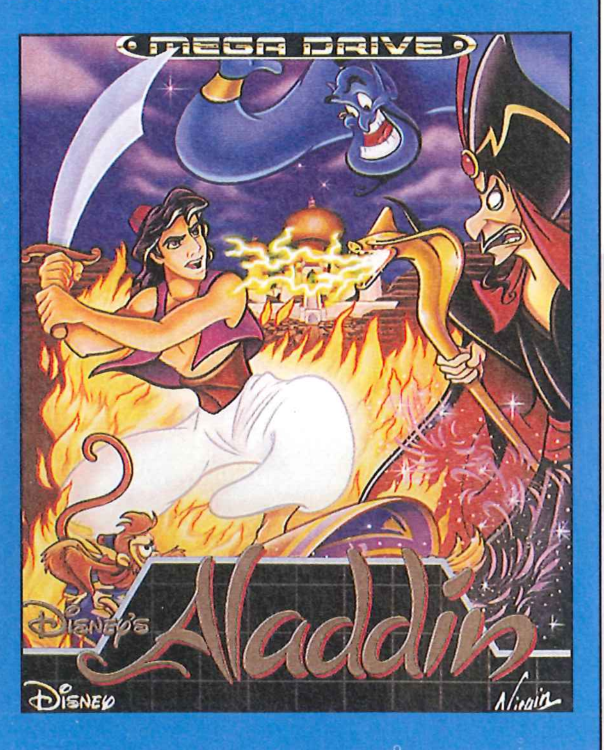


Cuando estés en la pantalla de presentación, pon el cursor en las opciones, y luego pulsa A y B simultáneamente con el segundo mando. Sin soltar los botones, pulsa START. Accederás al "Select Round", podrás elegir el número de vidas, y un modo "Very easy" o "Super hardest" ¿Que te parece?

ALADDIN

En cualquier nivel, pulsa "Pausa" y seguidamente la secuencia: A, B, B, A, A, B, B, A. Oirás un sonido musical que te permitirá acceder al siguiente nivel.



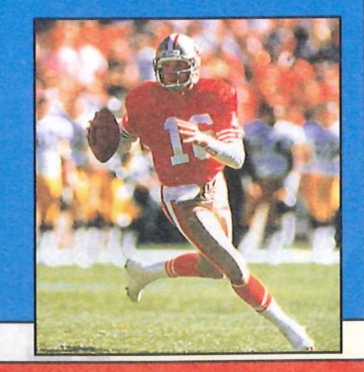


JOE MONTANA 93

as los códigos del mes pasado, aquí llegan los de la final de los 14 equipos.

MEGADRIVE

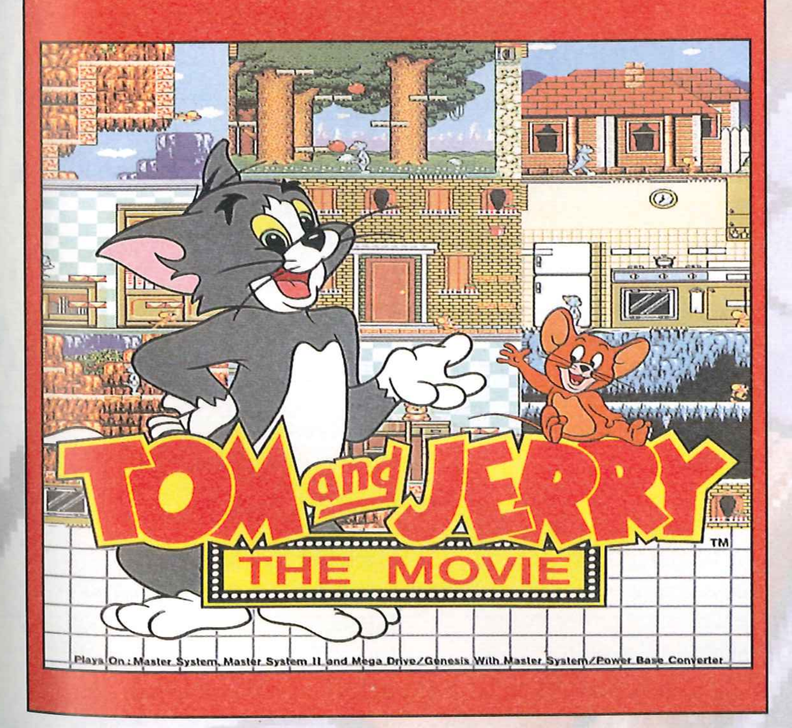
Bears:	DDYY???KCK
Buccaneers:	58YY???KCK
Cardinals:	00YY???KCK
Cowboys:	HNYY???KCK
Eagles:	Z6ZY6??KCK
Falcons:	BBYY???KCK
49ers:	46YY???KCK
Giants:	XXYY???KCK
Lions:	KLYY???KCK
Packers:	LSYY???KCK
Rams:	RSYY???KCK
Redskins:	64YY???KCK
Saints:	VVYY???KCK
Vikings:	TRYY???KCK



TOM & JERRY

MASTER SYSTEM

- En el segundo round, cuando ya estés en el agua, no te subas a la plataforma. Continúa todo recto. ¡Cuando llegues al final, no te costará nada atrapar a Jerry!
- En el tercer round, antes de llegar a las plataformas que suben, espera a descender y corre tras Jerry. ¡Buena suerte!



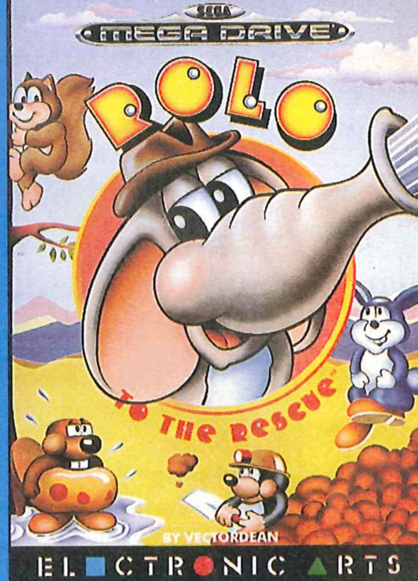
SPLATTERHOUSE 3

MEGADRIVE

Para llegar al último nivel, teclea el Password: HTRACM.

GAME GENIE

El Game Genie es un pequeño accesorio que puedes encontrar en cualquier parte, y del que ya te hemos hablado en otras ocasiones. Se enchufa entre tu consola y el cartucho de juego. Al introducirle los códigos que te damos (o los que vienen con cada juego), podrás modificar el comportamiento de éste: Muchas más vidas, munición ilimitada, etc... o por el contrario, podrás aumentar el nivel de dificultad.



ROLO TO THE RESCUE

R19T-R60L Principal
AFVT-AACT 2 vidas
BFVT-AACT 10 vidas
DFVT-AACZ 26 vidasvies.
GKVT-AACT 51 vidas
NPVT-AACT 100 vidas
AK6A-AA3Y Vidas infinítas

LEMMINGS
AKEA-AA9A
Trepadores infinitos, cuando no te quede más que uno.
AKET-AA6C
Paracaidistas infinitos, cuando no te quede más que uno.
AKET-AA3T
"Bombas" infinitos, cuando no te quede más que uno.
AKHA-AA2Y
Paradores infinitos, cuando no te quede más que uno.
AKET-AA9N
Constructores infinitos, cuando no te quede más que uno.
AKFA-AA6R
Cavadores infinitos, cuando no te quede más que uno.
AKFT-AA34 Mineros infinitos, cuando no te quede más que uno.
AKFT-AA84
Cavadores verticales infinitos, cuando no te quede más que uno.



MEGADRIVE

TALESPIN
ATST-AA92 Vidas infinitas - Jugador 1

ATTA-AA66 Vidas infinitas - Jugador 2

El Tablón de Sonic

COMPRAS VENTAS

Vendo el juego de MD Quackshot por solo 5.000 ptas. Llamar al (91) 4027497.
Manuel Peláez
Madrid
Ref.VC379

Vendo consola MS II, con conector a la corriente, un control pad y los juegos: Alex Kid en memoria, Sonic 2, Black Belt, Enduro Racer, Wonderboy. Todo en buen estado, con caja e instrucciones. Todo por 16.000 ptas. Telf.: 223786
Ruymián Hernández
Tenerife
Ref.VC380

Vendo consola Mastergames tipo Nes 8 bits con dos mandos turbo, dos joysticks (un Maverick y un Python), una pistola, un cartucho con cuatro juegos para la pistola, otro con 200 juegos, otro con el juego RC Pro Am, otro con Regreso al Futuro II y III, y 204 juego en memoria. Poco uso y un precio de risa, tan sólo 15.000 ptas. También cambio por MD con un juego o MS II con varios juegos. Telf.: (988) 219721
Ducati
Orense
Ref.VC381

Vendo juegos de MS II: Castle of Illusion, Prince of Persia, Sonic y Asterix, a 3.000 ptas. cada uno. Telf.: (91) 4071691.
Ricardo
Ref.VC382

Vendo juegos MD: Batman Returns, DJ Boy, Corporation. Los 3 por 9.000 ptas o cada uno 3.300. Teléfono (968) 577005.
José Ramón Romero
Torre Pacheco, Murcia
Ref.VC383

Vendo MS II con sus accesorios y 7 juegos en perfecto estado. Costó 42.000 ptas. y lo vendo por 30.000. Telf (958) 453290.
Javier Sánchez
Granada
Ref.VC384

Vendo MD a buen precio con un pad y el Sonic 1. Preguntad por Alex. Precio a razonar. Telf.: (97) 304949.
Alex Cruz
Palafrugel, Gerona
Ref.VC385

Vendo los juegos Bart Simpsons, Super Monaco GP, Greendog, Capitán Planeta, Quackshot, Tortugas Ninja, Tazmania, Terminator a 5.000 ptas. Para MD. Están en buen estado. Llamar al 3516655.
Albert Fornells
Barcelona
Ref.VC386

Vendo el Revenge of Shinobi de MD por 5.000 ptas., negociables. Llamar al 6208315 (de 1:30 a 2:30 y de 8 a 9).
Alenjandro Borras
Cobeña, Madrid
Ref.VC387

Vendo MS II, 2 control pads y 5 juegos: Mercs, Sonic, Double Dragon, Super Kick Off y The Lucky Dime Caper starring Donald Duck por 20.000 ptas. Telf.: 3524800.
Jesús Montero
Pozuelo de Alarcón, Madrid
Ref.VC388

Vendo MS con 4 juegos: Alex Kidd, Pacmania, Chase H.Q. y Sonic 2. Telf.: (948) 460804.
Jon Goikoetxea, Navarra
Ref.VC390

Vendo MS con dos mandos, pistola (con cuatro juegos) y diez juegos por 30.000 ptas., en muy buen estado. Llamar a partir de las 7:30 tarde. Telf.: 3741474.
Gustavo Aranda
Valencia
Ref.VC391

Vendo MS II con seis juegos, entre ellos: Sonic, Asterix e Indiana Jones. Todo esto y un mando por sólo 12.000 pesetas. Sólo Madrid. Llamar fines de semana por la mañana.Telf.: 5445024
Ismael Marinero
Madrid
Ref.VC392

Vendo juegos de MD a 3.000 ptas.: Zany Golf, Budokan, Wonderboy III, DJ Boy, Toki, Mercs. En buen estado y con instrucciones. Llamar al (967) 213866.
Goyo López
Albacete
Ref.VC393

Vendo MD con 5 juegos, entre ellos: Sonic, Sonic 2, Fantasia, etc., y dos mandos. Todo ello por 28.500 ptas. Preguntar por Lucas de 20H a 21H. Telf.: (954) 4514140.
Lucas Dubije
Sevilla
Ref.VC394

Vendo MS II con 7 meses de uso, incluye Sonic II, Alex Kidd y Bart Simpsons de regalo. Está en perfecto estado y lo vendo todo por 17.000 ptas. Telf.: 2824574.
Albeto
Marbella, Málaga
Ref.VC395

Vendo GG con 5 juegos, muy barata. Vendo juegos por 2.500 cada uno. Telf.: 3800158. Sólo en Madrid. De 1 a 3 del mediodía.
Nicolás Fernández
Madrid
Ref.VC396

Juegos de MD: Streets of Rage 1 y 2, Desert Strike, Hard Driving, etc. Preguntar por Jesús. Telf.: 5529927.
Jesús Camarero
Madrid
Ref.VC397

Vendo consola GG y 7 juegos y accesorios. Telf.: (971) 645094.
Alberto Camargo
Mallorca
Ref.VC398

Vendo los juegos de MD por 10.000 ptas. Los juego son: Super Kick Off y Streets of Rage 2 con instrucciones. Llamar al teléfono 781865.
José Vega
Las Palmas de Gran Canaria
Ref.VC399

CAMBIOS

Cambio o vendo los juegos Double Dragon y Rampage por cualquier otro juego. Teléfono 4400856. Noches.
Jon Gutiérrez
San Miguel Basaura, Bizkaia
Ref.:I359

Cambio juego MD Splatter House 2 por otros que a mí me guste. Sólo Barcelona. Teléfono 2462791.
Roger
Barcelona
Ref.:I360

Quiero cambiar Ninja Gaiden de GG por el juego Land of Illusion. Telf.: 4710716.
Cornellá, Barcelona
Ref.:I361

Cambio Alien Storm por Sonic 2 o por el Mickey Mouse de MS 2, o por alguno de plataformas. Sólo Vendrell, Bellvi, Arboç, Banyeres y Lagornal. Telf.: 665058.
Saúl Tortosa
Vendrell, Tarragona
Ref.:I362

Cambio Champions of Europe de MŞ II por World Soccer. Tel. (922) 704345.
David Fernández
El Médano, Tenerife
Ref.:I363

Cambio Laser Ghost de MS casi nueva por Asterix. Telf.: (972) 872096, de 9 a 10.
Miguel Torra
Sant Hilari Sacalm, Gerona
Ref.:I364

Cambio Sonic 1 y 2, Super Kick Off y Super Real Basketball. Tf: (988) 249144
José Alvaro
Orense
Ref.:I345

Cambio los juegos Super Hang-On, European Club Soccer y Super Thunder Blade. Telf.: (988) 249144
José Alvaro
Orense
Ref.:I346

MEGAFORCE
TABLON DE SONIC
Avantgarde Publicaciones
C/ Córcega 267, Principal 2º
08008 Barcelona

Cambio GG con lupa, adaptador y 40 juegos por MS o por MD con juegos. Sólo Madrid. Telf.: (91) 4462010.
Carlos González
Madrid
Ref.:1347

Cambio MS con 4 juegos (Sonic 1 y 2), Nasa con 210 juegos, 2 pads y 4 accesorios por MD con 4 juegos. Sólo Madrid. Telf: 7736198 de 3 a 5.
Manuel Sagra
Madrid
Ref.:1348

Cambio el juego Sonic por el Wrestlemania. Telf.: (942) 776029.
Jorge Fernández
Valderredible, Cantabria
Ref.:1349

Quisiera cambiar Space Harrier II por juego de MD. Telf.: 7724898.
Daniel Vicario
Madrid
Ref.:1350

Cambio juego de MD, el Strider y consola MS por 10.000 ptas., con pistola. Los juegos por 4.500 ptas. Telf.: (958) 552215. También cambio juegos de MS por cartuchos de MD o los compro por menos de 2.500 pesetas o 3.000 si son buenos.
Juan José
Churriana de la Vega, Granada
Ref.:1351

Vendo o intercambio al juego de Dick Tracy para MD. El precio en el que lo vendo es de 3.000 ptas. También lo intercambio por cualquier otro. Interesados llamar al (922) 771810. Preguntar por Jonay.
Trino Jonay Glez
Granadilla, Tenerife
Ref.:1354

CONTACTOS

Quisiera contactar con gente para alquilar juegos de MD y de MS. Mandaré listas a los interesados. Telf.: 5229386.
Manuel Camacho
Madrid
Ref.:C113

Contacto con gente que tenga el Mortal Kombat para intercambiar ideas y compro Populous 1 ó 2 a convenir o cambio por otro. Telf.: (967) 398049.
Antonio Sánchez
Bienservida, Albacete
Ref.:C114

Atención, si queréis pertenecer al club Master-Gear de la Game Gear mandar una carta con vuestros datos personales a: c/Vicario Belenguer nº19, 5, Alboraya, C.P. 46120, Valencia. Recibiréis el carnet.
Jorge Soriano
Alboraya, Valencia
Ref.:C115

Hola, quisiera contactar con la ref.: V233 para comprar el Shadow Dancer por 2.000 ptas, el Street of Rage por 3.000 ptas. Telf.:(928) 732448. Deben estar en perfecto estado.
Rafael Altier
Las Palmas de Gran Canaria
Ref.:C116

Hola colegas, el día 1 de Noviembre del 93 abrió el club de los consoleros. Revistas con trucos y reportajes cada semana gratis y carnet propio. Premios mensuales. Cambio de juegos de Game Gear, MS y Nintendo. Interesados llamar al (981) 282756.
Diego Cabanela
La Coruña, Galicia
Ref.:C117

Tablón de Sonic - Normas de participación

En "El Tablón de Sonic" cualquiera puede poner un anuncio gratuito, para ello basta con enviar el cupón (valen fotocopias). Es imprescindible que indiques correctamente tu dirección y número de teléfono para que el anuncio sea publicado.

Los cupones deben enviarse a: MEGAFORCE / TABLON DE SONIC
Avantgarde Publicaciones
C/ Córcega 267, Principal 2º
08008 Barcelona

TABLON DE SONIC

MEGADRIVE ☐ MASTER SYSTEM ☐ GAME GEAR ☐

❑ Compra ❑ Venta ❑ Intercambio ❑ Contacto

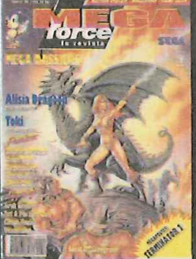
Nº 23


Mega Force 1

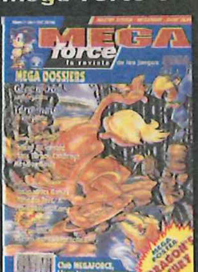

Mega Force 2


Mega Force 3


Mega Force 4


Mega Force 5


Mega Force 6


Mega Force 7


Mega Force 8


Mega Force 9


Mega Force 10


Mega Force 11


Mega Force 12


Mega Force 13


Mega Force 14


Mega Force 15

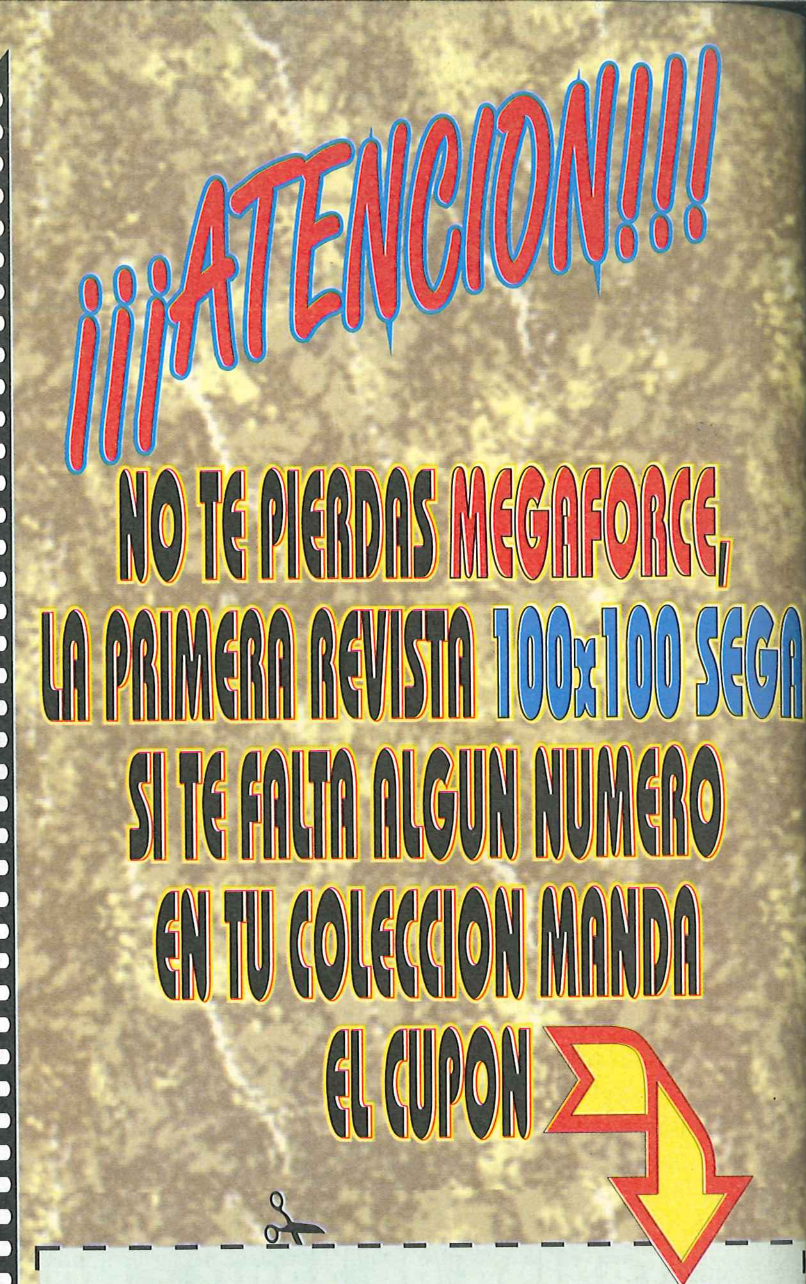

Mega Force 16


Mega Force 17


Mega Force 18


Mega Force 19


Mega Force 20



CUPON DE PEDIDO

☐ **SI, quiero que me envíen los números atrasados que indico al precio unitario de 350 ptas. (incluidos IVA y gastos de envío).**

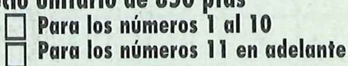
Mega Force Nº: ..... Mega Force Nº: ..... Mega Force Nº: .....
Mega Force Nº: ..... Mega Force Nº: ..... Mega Force Nº: .....
Mega Force Nº: ..... Mega Force Nº: ..... Mega Force Nº: .....

NOMBRE Y APELLIDOS ____________
DIRECCION ____________
CODIGO POSTAL ______ POBLACION ______
PROVINCIA ______ TELEFONO ______

FORMA DE PAGO:
☐ Cheque nominativo a AVANTGARDE PUBLICACIONES C/ Córcega 267, principal 2º, 08008 Barcelona

☐ Giro postal Nº .... a AVANTGARDE PUBLICACIONES (indique el concepto del pago en el apartado texto)

☐ **SI, quiero que me envíen la cantidad de ...... tapas para la revista Mega Force a un precio unitario de 850 ptas**
☐ **Para los números 1 al 10**
☐ **Para los números 11 en adelante**



-No se admiten pedidos contra reembolso.
-Se ruega que envíen un giro o talón único con cada cupón
ENVIA ESTE CUPON A:
AVANTGARDE PUBLICACIONES
C/ CORCEGA 267, PRINCIPAL 2º, 08008 BARCELONA
(se aceptan fotocopias)